#156 PLAYSTATION 2 • PC • XBOX • GAMECUBE • GBA • PSP • NINTENDO DS • PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMA... VAN DE BENELUX

WING ISLAND
DE EERSTE Wii REVIEW

GTA VICE CITY STORIES
MIJLPAAL VOOR DE PSP

CALL OF DUTY 3
RAUW, HARD EN MEEDOGENLOOS

CANIS CANEM EDIT
KATTEKWAAD IN HET KWADRAAT

GEARS OF WAR

PLUS: DE BESTE RTS VAN 2006: MEDIEVAL II: TOTAL WAR • NEED FOR SPEED CARBON GAAT MET Z'N TIJD MEE • VERSLAG VAN HET EUROPEES KAMPIOENSCHAP PES • POKEMON MYSTERY DUNGEON, JURJEN IS EEN MUDKIP • GAMEN MET TEGENWIND • NEVERWINTER NIGHTS 2, EEN DROOM VOOR RPG FANS • HOE IS HET OM TE SPELEN ZONDER GELUID? • NEDERLAND OP DE WCG 2006 • EN MEER..

GAMEPLAY

Op het moment dat deze PU op je deurmat valt, zijn we slechts enkele dagen verwijderd van de Gameplay, het grootste en vetste gamesevent van Nederland. Nou is 't misschien niet zo heel moeilijk om de grootste en vetste te zijn, als je bedenkt dat de Gameplay inmiddels ook het enige evenement van formaat is in ons landje. Zoals inmiddels bekend zal zijn, zijn de Gamexpo en de Power Unlimited Gameplay samen gegaan, met als doel een nog groter event voor een nog grotere groep gameliefhebbers neer te zetten.
Los daarvan was het natuurlijk best vreemd dat wij hier twee evenementen in een maand hadden, terwijl men in Amerika al moeite heeft met het overeind houden van één. Oké, oké, de E3 is (was?) natuurlijk wel een stukje grootser opgezet, maar toch.
Anyway, inmiddels kunnen we vaststellen dat het doel (nóg groter, nóg meer bezoekers) gehaald is. Sterker nog, misschien sta je op dit moment zelf wel op de Gameplay en kun je het allemaal met eigen ogen zien.
Toch cool dat twee elkaar voorheen beconcurrerende partijen (en uiteraard de bizz) de handen ineen hebben geslagen. Het enige lastige punt bleek de naam van het evenement, maar ook daar kwamen we, na een flink avondje stappen, gezamenlijk uit: zij mochten de eerste vier letters van hun evenement behouden terwijl wij onze laatste vier letters daaraan vastplakten. Goed hè?!

NIELS



MAARTEN WEER TERUG OP AARDE



Bij de PU is het gebruikelijk dat je als nieuweling eerst een paar jaar koffie haalt, vervolgens een hele tijd alleen instemmend knikt als "de grote jongens" wat zeggen, om uiteindelijk heel misschien na het opsteken van je vinger voorzichtig iets in de groep te mogen gooien.
Bij Maarten ging het even anders. Hij gaat er nu al blind vanuit dat alle topgames naar zijn adres worden gestuurd, meldde aan J.J. dat ie niet kon gamen en bralt tijdens de redactievergaderingen de ene na de andere onzinnig tekst uit.
Tijd voor een lesje dus. Wij stuurden ons groentje daarom naar Ierland om eens fijn te spelen met de beste gamejournalisten van Europa. Met Pro Evo, daar was je toch zo goed in, Maarten? Maarten...?

ER IS EEN PAKJE VOOR U...



PU prijswinnaar Sven Brandsma keek wel even vreemd op toen 'm werd verteld dat er "een pakje" voor 'm was afgeleverd en hij vervolgens zes enorme dozen in de hal van z'n appartementencomplex zag staan. Met de hulp van enkele snel opgetrommelde vrienden, lukte het uiteindelijk om de boel naar z'n kamer te slepen, alwaar de 1.91 meter lange student uit Alkmaar zelfs op een tafel moest gaan staan om over de stapel heen te kunnen kijken.
Na een uurtje zwoegen zat de gigantische Titan Quest pilaar eindelijk in elkaar, en kon er Bacchus-style op dit heugelijke feit worden geproost.



IEMAND MOET HET DOEN

[WCG 2006]

Uiteindelijk viel de medailleoogst toch wat tegen maar in grote lijnen presteerde het Nederlandse Cyber Games team naar behoren. Dat kon van de organisatie in Monza echter niet gezegd worden. Op pagina 30/31 lees je alles over het wel (en vooral) wee van de Nederlandse equipe in Italië.
Mooi meegenomen was wel dat hoofdsponsor Samsung expliciet benadrukte dat de Italianen een voorbeeld hadden kunnen nemen aan de Nederlandse finales eind augustus in Rotterdam. Ook werd er door de Koreanen al voorzichtig gefluisterd over een mondiale WCG finale in Nederland. Een groot compliment voor J.J. die eindverantwoordelijk was voor ons nationale WCG-event.
"Ach, iemand moet het doen", sprak de altijd bescheiden Haarlemmer vanaf het erepodium.

LUCAS[SA]



Bij deze feliciteren we onze Jan die vorige maand tot ieders verbazing een knappe zoon aan de wereldbevolking toevoegde. Alleen die naam hè?
Oké, dat het, ondanks z'n erewoord, geen Ed werd, konden we nog begrijpen maar Lucas... zat daar geen addertje onder het gras? J.J. wist het zeker,"die heeft de hele inrichting van de babykamer van Lucas Arts cadeau gekregen", brieste hij op verontwaardigde toon.
Jan zweert van niet maar ook wij twijfelen.
Als z'n volgende kindje Ubi heet, weten wij genoeg.

DE REDACTIE

Maarten's dubbele beenbreuk (pag.7) toonde weer eens aan hoe gevaarlijk sporten eigenlijk is. Vandaar dat veel redacteuren de voorkeur geven aan de luie stoel en sporten het liefst passief beleven. Welke sporten zijn daarbij hun favoriet?

MURIËLLE

Ik kijk het liefst naar paardensport, alleen military vind ik dierenmishandeling. Voor een mooie dressuurproef van Anky kun je me echter midden in de nacht wakker maken... zolang ze er tenminste niet bij gaat grijnzen.



STEVEN

Dat sport gevaarlijk is, kan ik beamen na m'n gebroken knieschijf bij het snowboarden. Overigens is dat ook de sport waar ik het liefst onderuitgezakt naar kijk. M'n vrouw maakt me er wel vaak attent op dat ik dan onwillekeurig de hele tijd over m'n knie zit te wrijven.



BORIS

Ik vind sport kijken vet, alleen moet het er niet te fysiek aan toegaan. Eigenlijk heb ik een hekel aan alle sporten waarbij gezweet wordt. Ik kijk dan ook graag naar ritmische gymnastiek, da's alleen maar souplesse en gratie. Heerlijk!



J.J.

Formule 1 natuurlijk! Sinds ik dat zelf een aantal keer van dichtbij heb kunnen zien, loop ik over van respect voor die gasten. Ik vind Formule 1 coureurs zelfs nog stoerder dan mijn oude helden van de WWE.



JEROEN

Ik loop inmiddels zelf vrij fanatiek maar ben gelukkig tot nu toe van blessures verschoond gebleven. Hardlopen is ook de sport waar ik graag naar kijk, vooral omdat ik zo met die gasten kan meevoelen. (Amerikaans) basketbal zou ook wel wat vaker aan bod mogen komen.



ED

Voetballen kijk ik alleen nog maar als afleiding terwijl ik op de hometrainer zit. Verder vind ik sport op TV het allerleukst als er een Nederlander kans heeft op een overwinning, dan kan ik zelfs geboeid naar roeien of badminton kijken.



JAN

Ik zit me er nu al op te verheugen om over een paar jaar samen met m'n zoon naar het schaatsen op TV te kijken. En dan gaan we gewoon weer gezellig samen, net als ik heel vroeger, de rondetijden in een groot schrift noteren.



MAARTEN

Ik stop met voetballen want deze dubbele beenbreuk is m'n zoveelste zware blessure. Dat krijg je als je de vedette van je team bent. Op dit moment kan ik sowieso even geen sport meer zien; ik maak alleen een uitzondering voor dames beachvolleybal op Eurosport.



WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

30 % Kwijlen over de PlayStation 3

10 % Tongzoenen in Canis Canem Edit

5 % Vakantie vieren

12 % Hoesten, proesten, snuiven en snotteren

4 % Luiers verschonen

20 % Verheugen op Gameplay 2006

4 % Pissen in flessen

17 % Discussiëren over bloot op Powerweb

8 % Testen boothbabes voor Gameplay

ENTHOUSIASME VOOR PLAYSTATION 3

Een nieuwe console op de redactie is altijd weer een mijlpaal. We waren dan ook opgetogen dat afgelopen maand de PlayStation 3 op de redactie arriveerde. Binnen de kortste keren stond de PU ruimte vol met allerlei gamende collega's uit het VNU-gebouw en waren de ooooh's en aaaah's niet van de lucht. Een veelbelovend begin dus voor Sony's fraai ogende machine die we de komende maanden zeker aan de tand gaan voelen.

BAD DAY L.A.

"IK KOTS OVER DEZE PUINHOOP HEEN!"



Nadat Maarten op z'n plaats was gezet tijdens het journalistenkampioenschap Pro Evo, regende het excuses: "slechte loting, alleen landenteams, iets verkeerds gegeten, tegenwind, te hoog gras".
Nou ja, gaf hij uiteindelijk toe: "misschien ben ik dan wel geen pro in Pro Evo, voetballen in het echt kan ik wel!"
Met die woorden in z'n achterhoofd probeerde hij datzelfde weekend de rechtsback van Ermelo uit te spelen met een dubbele schaar, maar onze blonde 'vedette' struikelde daarbij zo ongelukkig dat ie z'n kuit- en scheenbeen brak.
De man pist nu in een fles ("soms wel 0,75 liter in één keer", meldde hij trots), komt twee keer per dag van z'n bed af... om te kakken en heeft inmiddels besloten om nooit meer in competitieverband op 't veld te verschijnen.
Kan ie de gewonnen tijd misschien besteden om Pro Evo een beetje in de vingers te krijgen...

UIT DEN OUDEN DOOSCH

In een grijs verleden hadden we in de PU de rubriek "Profcheck", waarin bekende Nederlanders ons iets vertelden over hun relatie tot games. Hoewel sommige toenmalige BN'ers die status al lang kwijt zijn (Gabber Piet, 'Big Brother'-Ruud), is bij sommige anderen de voornaam wél nog steeds genoeg om te weten over wie we het hebben (Tooske, Rintje) of zijn ze tegenwoordig zelfs 'hotter' dan ooit.
In die laatste categorie valt zonder meer Jaap Stam, daarom dit eerbetoon aan deze topsporter die nog steeds in staat is in z'n eentje een compleet team op sleeptouw te nemen.

ED



BRIEF VAN DE MAAND

STILSTAND

Hallo mensen,
De tijd zoeft weg. Pas op voor een pas op de plaats. Stilstand is achteruitgang. Xbox 360, Wii, de gelukkig vertraagde PS3. De next-gen. Ja, de next-gen is geweldig, fantastisch (eh sorry: lauw cool) en nieuw. Wat een ongekende mogelijkheden voor designers. Wat een spelbeleving. En voor mensen zoals ik die niet alle systemen in huis hadden of hebben: ook de mogelijkheid om klassiekers te downloaden of af te spelen. Dat kan met een Xbox 360, met de Wii en straks met de PS3.Eeuwen geleden besloot ik om de GameCube te kopen. Metroid en Zelda waren de reden. Van die generatie consoles geen PS2 of Xbox. Ik heb wel de PSone in huis maar geen N64, Sega Megadrive 16 bit, geen Super Nintendo; Nes geen Sega 8 bit. Keuzes moet je maken. In het begin omdat de financiën ontbraken, later omdat de tijd voor gamen drastisch werd opgeslokt door andere activiteiten.
Ik heb op het punt gestaan de Xbox 360 aan te schaffen maar vond het toch beter even te wachten op de PS3? Is die uit dan kan ik vergelijken en daarna beslissen. De Wii komt er sowieso. Mijn zoon van 8 is een gamer. Vrouw ook weer bezig met de DS maar mijn dochtertje van 6 wil nog niet. Hatsiekadee, met de Wii doet zij ook gewoon mee.
Het nadeel van het jarenlang lezen van de PU is er achter komen dat er heel wat moois aan je voorbij vliegt doordat je de hardware niet hebt...Schaf ik de PS3 aan dan bestaat de mogelijkheid om Metal Gear, FFX, Kingdom Hearts, Jak II, God of War en Shadow of the Colossus te spelen. Dat heb ik nu gemist en dat doet een beetje pijn.Wacht eens even. Deze spellen zijn op dit moment nog te koop en tegen een spotprijs. Als ik ze nu koop kan ik straks op de PS3 deze pareltjes spelen. Geen next-gen graphics maar wel een next-gen beleving want ik heb ze nog niet gespeeld. Zit ik wel vast aan de PS3 en moet tot maart wachten. Tjatjatjatja..
En dan loop je ineens tegen een aanbieding aan: PS2, controller, God of War en NFS4 voor 129 euro. Wat wachten op de PS3, de PS2 is nu van mij! Extra controller erbij plus geheugenkaarten. Op zoek naar de spellen hierboven met uitbreiding van Super Monkey Ball, Brothers in Arms en Sly. Mijn zoon en ik kunnen de komende maanden vooruit. En dat voor minder geld dan de Xbox 360 core. Ik kan later wel beslissen of de Xbox 360 of de PS3 er nog bij komt.Maar ja, ik kan het me veroorloven. Ik ben een oude man en hoef niet voorop te lopen. Af en toe sta ik stil.
De next-gen komt er zeker wel maar er is nog zoveel moois in de oude gen te beleven. Ook maar even op zoek naar de Xbox. Daar heb ik ook nog wat gemist.
Groet.
Jan | Internet

Je bent slim bezig Jan. Voor weinig geld het onderste uit de kan (het lijkt onze Jan wel...). Voor jou en je gamende gezinsleden een EA game naar keuze. Die is dus gratis, Jan. Voor niks, noppes, nada, hoef je niet voor te betalen, kost geen geld.



ALDI PC

Beste PU,
Ik zat jullie fascinerende blad weer eens te lezen (slijm, slijm), en aangezien ik al een tijdje met een 'probleem' zit, besloot ik jullie te schrijven.
Ik heb in januari 2005 een PC bij de Aldi gekocht, van Medion. Al gelijk had ik er problemen mee; mijn ventilator leek wel een vliegtuig en draaide altijd op volle snelheid. Dus ik belde de Medion en kreeg te horen dat ik alle schuifjes van open slots achter van m'n PC eraf moest halen (meer ventilatie), maar wat Medion al wist is dat dit niet hielp en wou voorkomen dat ik de tweede keer zou bellen.
Nadat ik toch weer belde stuurden ze een monteur en na een paar weken kreeg ik inderdaad een stillere fan. Nou dacht ik geen problemen meer tegen te komen, maar na een tijdje kreeg ik het probleem oververhitting. Weer gebeld naar Medion en kreeg te horen dat alles naar de standaard instellingen terug moest ... :S , wat al te verwachten was: het probleemkwam weer terug.
Na een lange tijd van ergernis heb ik opnieuw gebeld en er kwam weer een monteur. Zoals mijn verhaal al duidelijk maakt, haalde dit ook niks uit.
Zo speelde ik BF2 en kreeg ik een blauw scherm te zien en daarna een doodse stilte... Zet mijn PC weer aan en zwart scherm... Laat 'm tien minuten afkoelen en eindelijk weer enig teken van leven op mijn scherm.
Nu ben ik het zat en Medion zal binnenkort weer komen om naar m'n videokaart te kijken. Hoe moet dit nou als ik BF 2142 heb :(

PS : Als je een chagrijnige limbo bij de Medion helpdesk aan de lijn hebt: OPHANGEN (stomme zak)! Mijn broer en mijn oom hebben dezelfde PC en hebben er ook problemen mee.
Als jullie nog iets willen weten, mail me...
Groetjes
Onno | Begen



Hoewel ons dit meer een onderwerp lijkt voor het consumentenprogramma Kassa, hebben wij de deskundige hulp ingeroepen van onze VNU collega's bij Personal Computer Magazine en Computer Idee. Zij hebben jouw probleem geanalyseerd en kwamen met de volgende mogelijke oorzaken.
Je PC zou over datum kunnen zijn. Heb je bij het aanschaffen ervan wel goed op de houdbaarheidsdatum gelet?
Stond de verpakking soms bol? Of sloot de verpakking niet helemaal goed? In dat laatste geval kan er lucht bij gekomen zijn met alle desastreuze gevolgen van dien.
Tja, en wie koopt er nu een PC bij de Aldi, spraken zij eensgezind; je koopt je condooms toch ook niet in de Evangelische boekhandel?

Murielle's Brievenbusje

He gabbers en gasten,
Ik ben die trailers aan het bekijken van Gears of War en dat ziet er echt kenker vet uit. Is dit ook een timed release? Ik heb een dikke pc en ik heb weinig zin om voor die enkele vette game een Xbox 360 te kopen...
En nog een vraagje: heeft Muriëlle een spiraaltje...
Ik zou die graag eens laten vonken als een Belgische Lada met sneeuwkettingen om in de gorthardtunnel :D...
Ik hoor het wel greeeettttzzz
Herman



Oké Herman, als jij 20 december aanstaande om 15.00 uur met een Belgische Lada met sneeuwkettingen bij de stoplichten voor de Gotthardtunnel staat, ben ik er ook... als het van je moeder mag!

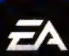
Hebben jullie vragen aan Muriëlle, stuur die dan naar yopost@powerunlimited.nl onder vermelding van Muriëlle.



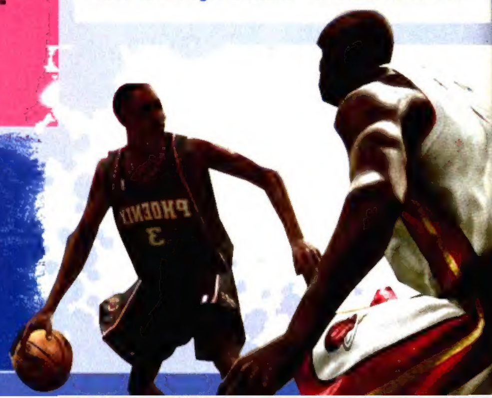
PES VS FIFA

Beste PU-crew,
Toen ik de PU binnenkreeg en hem doorbladerde, verbaasde mij het hoge cijfer van FIFA 07. Het was bijna even hoog als de vorige Pro Evolution! Maar ik dacht, als die Maarten het hoge cijfer goed onderbouwt, is het geen probleem. Maar met wat voor argumenten komt Maarten om het bijna een gold award te geven, en een cijfer dat maar een paar punten van PES 5 af zit: "als je eenmaal op stoom bent, kom je zo een paar man voorbij." Of: "je raakt echt ongelofelijk vaak de paal, er gaat geen potje voorbij of je hebt al drie of vier keer op de paal geschoten. Dat zorgt voor hilarische momenten." Hilarisch?! Afgezien van het feit dat dit erg onrealistisch is en de gameplay bederft, levert dit bij de wat fanatiekere footiefanaat wel een paar kapotte controllers per jaar op. Zo komt dit alles op een prijs van bijna 200 euro. Lijkt mij wat veel voor een matige footie.
Natuurlijk is hij net bij PU en is het wat flauw om hem meteen af te kraken, maar als jullie zeggen dat jullie hem vooral hebben aangenomen omdat hij er zo goed uitziet... Als ik een mooie jongen wil zien kijk ik wel in de spiegel!
Groeten,
Martijn Badir | Internet

Martijn, je hebt gelijk. Dit is de laatste redacteur die we door Muriëlle laten aannemen. Overigens zetten we in dit nummer de Xbox 360 versies van PES 6 en FIFA 07 tegenover elkaar, dus dat moet je zeker effe checken.



De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd. STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAILNAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL



LOTR OBLIVION

Beste PU-redactie,
Ik heb een Xbox 360 met daarop de spellen PGR 3, Far Cry Instincts: Predator en natuurlijk het welbekende Oblivion. Naast gamen lees ik ook. Ik ben nu bezig in het boek The Lord of the Rings: Het Reisgenootschap.
Op een regenachtige dag zat ik binnen lekker Oblivion te spelen tot ik plots op een idee kwam. Waarom geen game van The Lord of The Rings trilogie a la Oblivion?!? Een game waarin je zelf kunt kiezen welk personage je bent, zowel de goede, als de slechteriken
Ook zouden er, net als in Oblivion, sidequests in moeten zitten. Bijvoorbeeld: je helpt de leider van de dwergen z'n kostbare edelsteen terug te vinden en als beloning krijg je een leger van ongeveer tweehonderd gewapende en bepantserde baardapen mee, die je bijvoorbeeld in zou kunnen zetten bij de battle van Helm's Deep. En natuurlijk mag het niet ontbreken dat je levels omhoog gaat en o.a. in kracht en snelheid kan groeien. Ook het vinden van steeds betere wapens en pantsers zou de vernieuwing erin kunnen houden. Tevens zou het leuk zijn als je in een herberg, bijvoorbeeld 'De Steigerende Pony', zou kunnen overnachten. En alsof dat nog niet genoeg is zou je missies kunnen doen voor de lokale bevolking.
Denk het je eens in, de immens grote wereld van Midden-Aarde in een nieuwe dimensie ervaren, waarbij jij de ring naar de Doemberg moet brengen als 'verhaallijn' en je zelf kunt bepalen wanneer je dat doet.
Of je bent de slechterik die moet proberen de ring in handen te krijgen en denk je dat jij de slag van Minas-Tirith wel gewonnen zou hebben als Saruman...!
Maar ja, zoals ik al zei, het is maar een idee...
PS: Ga vooral zo door met jullie te gekke blad! Met de complimenten van de kok!
Wesley van 't Hul | internet.

Nou Wesley, EA heeft hetzelfde gedacht als jij, want men werkt momenteel aan The White Council, een avontuurlijk rollenspel rondom de LotR boeken. Alleen speelt dit nog voor de avonturen van Frodo en zelfs Bilbo. Je gaat dus terug in de tijd, de tijd dat de witte tovenaars de wereld van Midden-Aarde in handen hadden.

THE LORD OF THE RINGS
The White Council

J.J. BBALL ONWETENDE



Hey PU gaste,
Een tijdje terug zag ik de beste prijsvraag ooit in de PU staan: m.b.v. EA, samen met J.J., de kans krijgen om Allen Iverson, Steve Nash en Andre Iguodala in het echt te zien! Ik heb gelijk een foto opgestuurd, al vond ik het moeilijk om op een foto te laten zien wat voor een NBA / basketball fan ik ben. Dit mocht de pret niet drukken: de PU schonk eindelijk eens wat aandacht aan BBall en hier was ik al blij genoeg mee.
De volgende maand: NBA Live 07 krijgt een volle pagina ter beschikking! Jullie beginnen het te leren, denk ik. Niet meer twee regels zoals NBA Live 06 kreeg, gewoon een grote review op een originele manier. Geschreven door de 'grootste Basketball-fan van de PU': J.J.
Echter, wanneer ik de review uit heb, bekruipt mij een gevoel van ontevredenheid. Wat blijkt namelijk: de review zit vol fouten. Was het nu één spelfoutje kon ik er nog wel mee leven, maar jullie maken het echt te bont! Een kleine opsomming:
Koby O'Briant i.p.v. Kobe Bryant: sorry hoor maar drie spelfouten in één naam is echt beschamend. Shaquille O'Neil i.p.v. Shaquille O'Neal: Tja... ik hoop voor jullie dat Shaq niet zelf verhaal komt halen hiervoor...
Shooting Forward i.p.v. Small Forward: Eeh... een Shooting Forward is gewoon een niet bestaande term.
Ook is het vreemd dat J.J. Lebron James op de Power Forward laat spelen terwijl zijn eerste positie toch echt Small Forward is. Hetzelfde met Dirk: Small Forward? Dit is toch echt een Power Forward. En oja: noem Steve Nash alsjeblieft geen a-sportieve hippie: Hij is al een aantal maanden kaal...
En last but not least: Zeg aub niet dat Iverson het woord 'afspelen' niet kent. Sorry hoor, dit is echt verleden tijd (in z'n rookie jaar 1996 was het inderdaad erg) maar sinds Larry Brown hem een aantal jaar gecoacht heeft, is dit voorbij: de laatste jaren heeft hij 7,4 ; 7,9 ; 6,8 assists per game. En dan doet hij tegelijkertijd ook nog mee voor de scoring-title!
Nouja, ik denk dat er maar één manier is om te zorgen dat ik jullie deze reeks fouten vergeef: laat me alsjeblieft de prijsvraag winnen!!! I Beg You! Ik heb nu toch als geen ander laten zien dat ik een basketball/NBA fan van het eerste uur ben? Please...
Laters,
Marco Bakkenhoven | Internet

Wie zegt dat jij gelijk hebt met je small en shooting forward? Oké, die namen klopten niet maar J.J. tikt nu eenmaal met de snelheid van een jachtluipaard met een brandende fakkel in z'n reet, en onze eindredacteur vorige maand kwam uit Assen en daar weet men alles van mestwerpen, siktrekken en boerinnenbeffen maar inderdaad niets van basketbal.
Maar Marco; denk jij dat J.J. na deze brief nog met jou op trip wil...?

KORTE VRAAGJES

Beste PU mensen,
Denken jullie dat de Xbox 360 deze kerst een prijsverlaging krijgt of niet? Anders koop ik dat Saints Row pakket. Alvast bedankt en blijf zo doorgaan met de PU en Gamekings.
Koen Smit | Internet
Er zit geen prijsverlaging van de 360 aan te komen. Dus als je die 360 echt wilt, stellen we voor om er niet te lang mee te wachten.

Hallo heren,
Ik heb een Xbox 360 en een Plasma die geen HD ondersteunt. Vraagje: Waarom kan ik geen 60 Hrz. games spelen? Ik word er GEK van. Of is er een trucje voor? De console op 60 Hrz. zetten gaat niet, dan krijg je geen beeld. Is er een oplossing voor of moet ik een nieuwe TV kopen om die games te spelen.
Alvast bedankt ...
Guiseppe | Internet
Je scherm ondersteunt geen 60 Hrz. Dat wordt een nieuwe TV dus.

Heeyzz beste PU,
Deze vraag is misschien wel vaak gesteld maar ik weet het nog steeds niet: wat is de beste next-gen console: de PS3, de Xbox 360 of de Nintendo Wii?
Groetjes.
Martijn | Internet
Het gaat niet om de console maar om de games, hoe vaak moeten we dat nog uitleggen. Bekijk dus eerst wat voor games je graag speelt en kijk dan op welke console ze draaien.

Hey PU gasten,
Ik wou ff weten wat jullie in mijn situatie zouden doen.
Ik wil heeeeel graag een PS3 maar ik word niet goed van al dat gezeur van dat ie steeds weer wordt uitgesteld dus ben ik gaan twijfelen over een Xbox 360.
Want ik dacht; de prijs is lager en volgens mij is ie ook grafisch niet slecht dus ik vraag aan jullie wat ik moet doen. Ga zo door met jullie blad want het blijft de beste.
Rien | Internet
Het ligt er dus aan wat voor games je wilt spelen en niet zo zeer om hoe krachtig de console is. Hoe vaak moeten we dat...

Hé PU gasten,
Eerst zeg ik natuurlijk dat jullie het beste blad zijn van alle bladen zijn... Maar ik had een paar vraagjes:
1.Wanneer komt Saints Row voor de PS2?
2.Wat vinden jullie van Saints Row: A: Saai / B: Gaat wel / C: Leuk / D: Super leuk?
3.Kun je een wijf zijn in Saints Row?
Cool blad ga zo door!
Rick Martens | Internet
1. Die komt niet.
2. De meningen zijn een beetje verdeeld hier.
3. Nee, en ook geen vrouw.

Hey gasten en dame,
Een paar vraagjes die jullie vast kunnen beantwoorden.
1. In een trailer van Star Wars Battlefront II voor de PSP, wordt gezegd dat je met vier personen tegen elkaar kunt via AdHoc.
Mijn vraag: kun je ook online met dertig of meer man in één map, zo-als op de PC, of kan je echt alleen maar met zijn vieren tegen elkaar?
2. Ik ben een groot CoD liefhebber, en daarom was ik ook heel verbaasd dat CoD 3 niet op de PC komt, en wel op de PSP! Wat verwachten jullie van CoD 3 op de PSP? Gaat het goed of slecht uitpakken?
3. Is het handig om nu de PSP te kopen? Of kan ik beter wachten totdat er een nieuwere versie (PSP Light?) van de PSP komt?
Verder wil ik zeggen dat jullie blad echt de beste is!
Later,
Sjak Seegers | Dinteloord
1.Het is alleen tegen vier man en niet eens online.
2.We hebben nog niet veel vette first-person shooters op de PSP gezien, dus we hopen er het beste van.
3. We zouden in ieder geval niet wachten op een PSP Light, als die er ooit al komt.

Hey redactie,
Is het mogelijk om de verzamelbanden van vroeger nog na te bestellen omdat ik nog een behoorlijke stapel PU's heb liggen die ik daar wel in kwijt kan. Laat het me even weten.
Melvin | Internet
Verzamelbanden zijn zoooooo vorige eeuw, die hebben we dus niet meer.

Hallo PU.
Ik kreeg de nieuwe PU binnen en keek of Scarface erin stond. Ja in Nr. 154 stond
Scarface: ff kijken wie de preview heeft geschreven. Jurjen dus en hij is erg positief bij de preview in 154.
Nu ik 155 lees zie ik dat Jurjen negatief is met een score van 65 punten.
Jurjen, Jurjen, Jurjen toch! Dat verdient toch 80 punten.

P.S. ga zo door en Jurjen word wat positiever.
Wim | Internet
Auw. Eén van mijn grootste missers van de laatste tijd, denk ik. Ik luister nooit meer naar Jen en Boris ;-)
Groetjes,
Jurjen

GEARS OF

Lukt het Gears of War om de bizar hooggespannen verwachtingen waar te maken? Is dit inderdaad een van de beste console shooters ooit gemaakt? Of is het slechts een oorlogje in een glas water? Boris haalde z'n nieuwe HD TV uit de verpakking en ging er eens goed voor zitten.

Die heeft mazzel dat ie geen veters kan strikken....

Het is vrijdagnacht 01:04 uur precies. Op mijn nieuwe HD TV rollen de credits van Gears of War voorbij. De dramatische filmmuziek heeft plaatsgemaakt voor een hiphop beat en naast de gebruikelijke mededelingen komen fototjes voorbij van Epic medewerkers die hun vrouw en kinderen bedanken voor hun steun.
Ze zullen de laatste zes maanden wel behoorlijk wat overuren hebben gemaakt bij deze Amerikaanse ontwikkelaar.
Ik leun achterover en realiseer me dat ik me leeg voel. De afgelopen tien uur zijn als een rit in een achtbaan geweest en nog half verdoofd van de actie en de spanning staar ik naar het scherm. Ik probeer te bedenken hoe goed ik Gears of War vind. Het is niet makkelijk te verwoorden want het spel heeft een heleboel verschillende gezichten.

HALEN ALS:

- Je een Xbox360 hebt.
- Je verstandig bent.
- Je dit jaar maar één spel kunt kopen.



Een echte commando Is zelfs in staat dekking te zoeken achter Kate Moss.

TOT IN JE TENEN

In basis is het spel een shooter maar de besturing is speciaal ontworpen voor de Xbox controller. In het begin is dat even wennen maar na een uur of twee wil je niet anders meer.
Dan is zijn de sfeer, de graphics en de muziek; misschien wel het beste aan de game. De levels zijn zo ontzettend mooi gemaakt dat je het drama van de kapot geschoten kerken, de ingestorte gebouwen en de ondergang van het menselijk ras gewoon tot in je tenen voelt. Hier is iets verschrikkelijks gebeurd. De wereld is vergaan en als dit scenario ooit werkelijkheid wordt dan zal het eruit zien zoals in Gears of War.

HORRORFILM

De actie is intens. De volle tien uur lang heb ik op het puntje van mijn stoel gezeten.
Gears of War voelt aan als een goede horror actiefilm. Er is altijd even dat moment waarop je een nieuw level binnenloopt en je wordt overweldigd door de grootsheid van de vernietiging die heeft plaatsgevonden Een moment waarop je onder de indruk raakt van de dramatische sfeer die door de schitterende beelden en het licht van de ondergaande zon alleen maar wordt versterkt. Even rust en dan komt er dat bericht over de radio. "De Locust Horde is gesignaleerd! Ze komen deze kant op! Maak je klaar!"
Je teamleden zoeken dekking en

VERDOMME, KRIJG IK DIE AANSTEKER WEER NIET AAN.

WAR

richten hun wapens op de toegangspoort. Even houdt iedereen zijn adem in. De stilte voor de storm. Dan rommelt de aarde, je collega brult: "they're coming through the door!!!!" Een ontploffing, geschreeuw en de hel breekt los.
Dat zijn de momenten waarop Gears of War briljant is. De shootouts, de actie, de orgie van bloed als je een Locust soldaat met je kettingzaag in tweeën snijdt. Het angstaanjagende geschreeuw van de kleine Locust wezens die op handen en voeten aan komen rennen. De paniek als je teamleden dodelijk gewond zijn en je geen backup kunnen geven. Het komt allemaal samen in een climax van geweld, actie, drama en spanning. Gears of War maakt alle verwachtingen waar en dat is gezien de belachelijke hype een bijna onmogelijke prestatie.

PERFECTIE

Dat Epic er in geslaagd aan de verwachtingen te voldoen, is vooral te danken aan het vertrouwen en de steun die Microsoft van begin tot eind aan dit project gaf. Mede daarom kon de Epic directie het GoW-team genoeg tijd geven om de game in elk opzicht te perfectioneren, en dat voel je elke minuut dat je het speelt.
Dat de graphics en de audio perfect zijn, wordt al heel snel duidelijk maar ook gameplay is volmaakt. Om dat te kunnen realiseren zijn de makers wel uitgegaan van een simpel shooter principe in een wereld die niet al te groot is en waarin je bepaald niet overal kunt gaan en staan. Hekjes beperken de doorgang en je kunt bijvoorbeeld niet van een verhoginkje afspringen.
Hierin lijkt de game erg op Killzone en het was daarom ook geen verrassing om te horen dat Arjen Brussee, de geestelijk vader van Killzone, een oud collega is van de geestelijk vader van Gears of War [Zie kader].
Het gebrek aan bewegingsvrijheid dat heel af en toe de kop opsteekt, was in eerste instantie een reden voor mij om de game iets minder vet te vinden maar al snel realiseerde ik me dat dit feit niets afdeed aan het gevoel van vrijheid dat ik had in Gears of War, en daar gaat het uiteindelijk om.
De perfectie die de game uitstraalt, heeft dan ook niet zoveel te maken met het gameconcept maar simpelweg met de tijd en moeite die het team van Epic in deze game heeft geïnvesteerd.

CLIFFY B

Perfectie is een vreemd fenomeen. Iedereen kan aangeven wanneer een spel niet perfect is, maar hoe je een game maakt die wel perfect is, da's een heel ander verhaal. Daarvoor heb je visie nodig en passie voor het onderwerp. Twee eigenschappen die samenkomen in Cliff Bleszinsky, de lead designer van Gears of War. Hij was het die besloot dat de gameplay van Gears of War in basis niet veel anders hoefde te zijn dan dat van de meeste shooters. Maar hij was ook degene die verantwoordelijk was voor de filmische aanpak, het uitwerken van de grafische stijl van de game en natuurlijk de actie.
Cliffy B weet dat perfectie per definitie schuilt in detail en dat je daarom niet per se grote open werelden hoeft te maken om de speler een compleet gevoel van vrijheid te geven. Vrijheid zit hem in het maken van je eigen keuzes en de mogelijkheid om effectief te kunnen handelen naar die keuzes. Want wat maakt het uit dat je niet over een metalen hekje kunt springen zolang de levels maar groot genoeg zijn om met succes meerdere strategieën toe te passen? En wat maakt het uit dat de actie gescript is en bepaalde gebeurtenissen worden getriggered door andere gebeurtenissen? Zolang je als speler maar nooit het gevoel hebt dat je moet gaan zitten wachten totdat er iets gebeurt of dat je moet gaan lopen zoeken naar een bepaald element dat je verder helpt in de game. Dat zijn voorbeelden van slecht gamedesign, en die zul je in Gears of War niet aantreffen.

DE A KNOP

Wat je wel zult aantreffen in Gears of War is beleving. Het zoeken

GEARS OF WAR



SPIERBALLEN

Dat Gears of War een Amerikaanse game is, wordt al gelijk bij de eerste scène duidelijk. De extreem gespierde Marcus Fenix wordt uit zijn cel gehaald door een extreem gespierde commando. Ze lopen naar buiten en staan oog in oog met een horde extreem gespierde Locust soldaten. Vanwaar die anabole fixatie van de Amerikanen toch altijd? En waarom moet het allemaal zo overdreven worden? Hebben ze iets te compenseren? Een gebrek aan hersenen misschien? Hoewel wij absoluut niet willen beweren dat mensen die veel aan fitness doen per definitie dom zijn (onze J.J. bewijst het tegendeel), wordt in Amerika veel waarde gehecht aan fysieke ontwikkeling. In de States hoef je bijvoorbeeld niet goed te kunnen leren om naar de universiteit te mogen. Een beetje basketballen, football spelen of aanleg voor een andere sport is vaak voldoende voor een zogenaamde schollarship. En hoe groter je spierballen, hoe beter of succesvoller je in sommige sporten bent.
Vandaar dat Epic zijn character designers een grote pot anabolen heeft meegegeven samen met de opdracht om de personages te voorzien van de meest overdreven spiermassa's die je ooit in een videogame gezien hebt.
Het is alleen jammer dat de makers zijn vergeten om de stemmen ook zo stoer te maken want op hoofdpersoon Marcus Fenix na, babbelen je teamleden doorgaans met redelijk bescheiden piepstemmetjes.



WEAPONS OF WAR

De wapens in de game zijn even afwisselend als bruut. De shotgun wordt door de vijand gevreesd als je dichtbij staat, de revolver is goed voor headshots op afstand, en natuurlijk is de lancer gun met zijn kettingzaag in te zetten als mellée wapen. Mijn favoriet is de kruisboog die in staat is in één schot meerdere Locust aan elkaar te spiesen. Of, als je de explosieve lading gebruikt, een staaf dynamiet plant in zijn slachtoffer. Even wachten.. en dan boem! Wat een plezier...

Vooral de manier waarop het richten werkt is briljant. Hoe langer je de knop ingedrukt houdt, hoe rechter de weg is die de pijl aflegt. Je moet dus even richten voor het beste resultaat (met alle gevaren van dien).

Dan heb je nog de apo-calyptische wapens zoals de rocketlauncher die je voor het eerst tegenkomt als je het pad van een Boomer kruist. Een Boomer is een Locust soldaat met een wapen genaamd Boomer. Voordat hij schiet, zegt hij met een lage stem "Boem". Ik ging helemaal kapot toen ik dacht in een verlaten straat te lopen en opeens zo'n beest "Boem!" hoorde zeggen achter me.

Ook de Hammer of Dawn is wreed. Dit wapen, dat voor zoverik heb kunnen zien, niet terugkomt in de multiplayer mode, bestaat uit een laser pointer die alleen buiten kan worden gebruikt. Even wachten en een serie satellieten zorgen voor een allesvernietigende energiestraal van boven.





van dekking is daarvan een goed voorbeeld.

Dekking zoeken staat centraal in deze game en dankzij een ingenieus systeem waarbij de A knop eigenlijk alle acties voor haar rekening neemt, zul je altijd met één druk op de knop kunnen schuilen achter een barricade of een rotsblok.

Druk de linker trigger in en hoofdpersoon Marcus Fenix komt omhoog met zijn wapen in de aanslag. Shootouts worden intens en meeslepend omdat je altijd in eerste instantie bezig bent met jezelf in veiligheid brengen en dan pas met het schieten op de tegenstander.

Dit concept wordt overigens pas duidelijk als je een paar uur in de game zit maar zodra het kwartje gevallen is, wordt het interessant om de game bijvoorbeeld eens in Hardcore of, als je het spel al een keer hebt uitgespeeld, Insane mode te spelen. Het zoeken van dekking is dan niet langer een leuke feature maar essentieel om te overleven.

CO-OP & MULTIPLAYER

Overigens hoef je dat niet in je eentje te ontdekken want gelukkig is er een fantastische Co-op mode die je de mogelijkheid geeft om een andere speler via Xbox Live mee te laten spelen. Heeft die er genoeg van en gaat hij of zij offline dan neemt de computer weer de



CLIFFY B & ARJAN BRUSEE

Arjan Brussee, gamegoeroe van Nederlandse bodem en mede-verantwoordelijk voor het succes van Guerrilla Games en Killzone, begon zijn carrière met een PC game genaamd Jazz Jackrabbit. Het vrolijke konijn werd een hit en de game werd overgenomen door Epic waar Brussee nog een tijdje heeft gewerkt met niemand minder dan Cliff Blezinsky (Cliffy B), toen ook nog een broekie van zestien. We vroegen de twee succesvolle developers naar hun herinneringen aan die tijd.



CLIFFY B: Ik kan me herinneren dat ik goed kon opschieten met Arjan. Maar hij kon ook een ontzettende eikel zijn. Ik weet nog dat hij een keer een telefoongesprek dat ik met mijn vriendinnetje voerde, op de speakerphone heeft gezet zodat het hele kantoor kon meeluisteren. Ik was toen iets aan het zeggen over hoe graag ik aan haar kont wilde zitten en het hele kantoor barstte in lachen uit. Ik weet dat ik Arjan in de keuken op zijn bek wilde slaan maar ik heb 'm uiteindelijk alleen maar tegen de muur geduwd.

BRUSSEE: De eerste keer dat ik Cliff ontmoette was in Toronto, Canada bij Mark Rein (Vice President Epic – Red.) thuis. We zaten daar toen twee weken om aan Jazz Jackrabbit te werken. Het was Cliff's eerste vlucht geloof ik en hij was zo zenuwachtig als wat.
Wat ik me nog goed kan herinneren [...] was dat ik een cadeautje mee had genomen (zo'n ronde Edammer kaas) die hij aan zijn moeder ging geven. Maar op weg naar het vliegveld hebben we hem zo zitten zieken ("this is plastic explosives man, dit gaat je echt een paar extra security checks opleveren") dat hij die kaas niet mee wilde nemen...
tPU: Gears of War en Killzone lijken ergens wel op elkaar. Cliff heeft het over 'destroyed beauty', in het Nederlands is dat verval, vergane glorie en dat is ook van toepassing op de setting van Killzone. De aarde is verwoest, de strijd tegen een buitenaardse invasie lijkt hopeloos en alleen grote extreem gespierde soldaten, kunnen nog wat aan de zaak veranderen. Is er misschien een gemeenschappelijke aanleiding geweest voor de twee games?

BRUSSEE: Gears en Killzone hebben misschien wel wat van elkaar weg, maar dit komt denk ik niet zozeer door onze samenwerking. De stijl van Killzone is immers door onze concept artists in elkaar gezet. Kennelijk hadden die van hen en die van ons wat gemeenschappelijke ideeën.

CLIFFY B: Hmmm, het is niet zo dat Arjan en ik een bepaald idee hadden en dat allebei op een andere manier hebben uitgewerkt. Ik denk wel dat Arjan en ik van dezelfde generatie zijn en ons bijvoorbeeld zorgen maken over het milieu. Elke dag lees je verhalen over natuurrampen en klimaatveranderingen. Het is gewoon geen toeval dat dit soort thema's, ook al zijn ze aangepast met buitenaardse wezens, terugkomen in games.

LEKKER DAN. SINDS DIE JONGENS BULLY HEBBEN GESPEELD, KUN JE ZELFS JE EIGEN GEWEER NIET MEER VERTROUWEN.

Dit duo vertelde zo vaak flauwe moppen dat ze door hun collega's ook wel Geer & Goor of War werden genoemd.

besturing van je teamleden over. De Co-op mode en vooral het gemak waarmee spelers kunnen meedoen of weer kunnen vertrekken, is symbolisch voor de perfectie die in de hele game is terug te vinden. Over alles is goed nagedacht!
De multiplayer mode, hier Vs mode genaamd, is eigenlijk nog beter. Kleine overzichtelijke levels, waarbij de twee teams van vier man altijd de mogelijkheid hebben om van minimaal twee verschillende kanten aan te vallen, staan garant voor wekenlang spelplezier en het lijkt mij niet ondenkbaar dat Gears of War volgend jaar onderdeel is van grote internationale competities want het doet niet onder voor Counter-Strike en is in veel opzichten zelfs een stuk toegankelijker.

RAAM

Maar laten we niet op de zaken vooruitlopen want eerst is er de dikke tien uur singleplayer. Sommige mensen zullen dit misschien kort vinden maar dat is het niet. De game is namelijk geen moment saai. Het is alsof je tien uur zit te kijken naar een extreem spannende actiefilm. Na tien uur ben je kapot.
De game eindigt met een boss fight tegen een zekere Raam, deze gast is in Hardcore mode al praktisch onmogelijk te verslaan en in Insane lukt het alleen als je constant je kop laag houdt en bijzonder goed nadenkt over je plan van aanpak. In het begin lijkt het onmogelijk maar op een gegeven moment zul je patronen ontdekken in zijn bewegingen en een mogelijkheid vinden om hem uit te schakelen.
Raam is de laatste horde die je moet nemen voordat je de game hebt uitgespeeld en de Locust Horde een zware klap hebt toegebracht. Het is het eerste moment in tien uur tijd dat je even rust hebt en kunt nadenken over het verhaal dat je zojuist hebt gezien. Het is ook het moment waarop de vraag wordt gesteld waarom de Locust Horde eigenlijk hun alles vernietigende oorlog voert tegen de mensheid. Het is duidelijk niet een zaak waar Marcus Fenix ooit over heeft nagedacht maar daar zal zeker verandering in komen in Gears of War 2. Ik kan nu al niet wachten.

CONCLUSIE

Grafisch is Gears of War een kunstwerk, het geluid is fantastisch en de actie is van uitzonderlijk niveau. De multiplayer is daarbij het hoogtepunt en ik weet zeker dat deze game nog maanden zoniet jaren online gespeeld gaat worden. Deze game mag je niet missen!



BORIS

95

Gears of War is een achtbaanrit die zo'n tien uur duurt; daarna kun je online nog tijden vooruit in een fantastische multiplayer.

XBOX 360
EPIC GAMES / MICROSOFT
1 – 8 SPELERS
OUT NOW

18+



GAMESHOPS IN NEDERLAND





Gameshop Gameplayer
Korte Tiendeweg 14
2801 JT Gouda
0182 686902
www.gameplayer.nl - info@gameplayer.nl

Tevens filiaal in Ingen (regio Tiel)

FLEVOLAND

De leukste Gameshop van Nederland!

GAMEFREAK



Middenhof 62 1354 EH Almere Haven T. 036 5349 337



Power Unlimited is het grootste en meest toonaangevende Gameblad van de Benelux!
Wilt u hierin adverteren?

Bel:
Raymond Vos 023-546-3436

vnu business publications





DIGIFAN
digital fantasy

DIGIfan - Haarlem Centrum
Anegang 23
2011 HR Haarlem
tel 023-5347312

DIGIfan - Schalkwijk
Riviéradreef 1b
2037 AC Haarlem
tel 023-5339871



KOM OOK NAAR ONZE WEBSHOP WWW.DIGIFAN.NL
NIEUWE RELEASES - 2E HANDS - ONLINE INRUIL

DIGIFAN
digital fantasy

DIGIfan - Haarlem Centrum
Anegang 23
2011 HR Haarlem
tel 023-5347312

DIGIfan - Schalkwijk
Riviéradreef 1b
2037 AC Haarlem
tel 023-5339871



KOM OOK NAAR ONZE WEBSHOP WWW.DIGIFAN.NL
NIEUWE RELEASES - 2E HANDS - ONLINE INRUIL

NIEUWE NAAM IN CENTRUM BEVERWIJK:

Bmm games

BMM GAMES
BEGIJNENSTRAAT 9B
1941 BR BEVERWIJK
WWW.BMMGAMES.NL

PC EN CONSOLE GAMES.
RUIME AFDELING 2E HANDS! ANIME, MERCHANDISE, GUIDES EN ACCESSOIRES

Playz2B

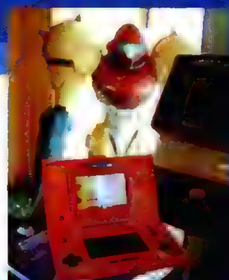
Playz2B in Apeldoorn:
- In- en verkoop van nieuwe en gebruikte games.
- Specialist in PC accessoires, o.a. Logitech en Razor.
- Gamecafé met twee mega plasma's en tien LAN pc's.
- Import voor PSP en DS.

Asselsestraat 25 www.playz2b.com tel: 055-576 76 78

ZUID-HOLLAND
BACKGAMES www.backgames.nl

Kom naar onze winkel en profiteer van vele speciale aanbiedingen in de maanden november en december.
Hogewoerd 135 - Leiden - tel:071 5222 006

BACKGAMES
The Electronic Gaming Specialist



PSP WORDT (NOG) NIET GOEDKOPER

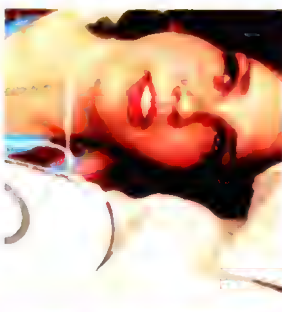
Het is een soort traditie in de industrie om hardware anderhalf à twee jaar na launch in prijs te verlagen, of de hardware te vervangen door een hippere en verbeterde versie (GBA wordt GBA SP en DS wordt DS Lite). Logisch dan ook dat er de afgelopen weken vragen aan Sony werden gesteld of dit nu ook bij de PSP staat te gebeuren.
Het antwoord was "nee". Er zijn geen plannen om de PSP goedkoper te maken of er een 'lite'-versie van te maken. Sony mikt liever op nieuwe doelgroepen die ook gebruik willen maken van de andere mogelijkheden van de handheld. Jammer dus.
Opmerkelijk aan het bericht was wel dat er stond dat "er in Europa en de VS geen plannen zijn voor een prijsverlaging". Het zal toch niet waar zijn, dat die Japanners weer...

PLAYSTATION 3 PAS IN MEI VERKRIJGBAAR...

...ZEGGEN ZE IN SPANJE



Ons hart stond even stil toen we het volgende bericht lazen op een of andere onbekende Spaanse website: Mister Kutaragi had volgens hen tijdens een meeting gemeld dat de Europese launch van de PS3 wel eens naar mei verschoven zou kunnen worden vanwege mogelijke hardware-tekorten in Japan en de VS.
Sony ontkende dit gerucht echter meteen. Volgens de Japanners komt de PS3 gewoon in maart naar Europa en heeft de heer Kutaragi helemaal geen uitspraken in bedoelde meeting gedaan; hij was er niet eens geweest.
In dit geval geloven wij Sony. Het is toch een beetje vreemd dat alleen een obscure Spaanse website dergelijk nieuws heeft. Maar voor de zekerheid hebben we de mededeling van Sony dat de PS3 echt, 100% zeker, absoluut in maart in ons land verkrijgbaar is, even opgeslagen. Voor het geval dat... Want anders moet de botte bijl echt weer uit de kast.



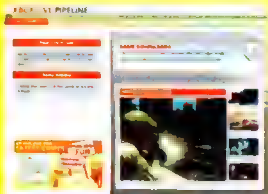
OOK EEN DISNEY-FIGUUR IS MAAR EEN MENS

Wij van de PU dragen Walt Disney een warm hart toe. Vooral omdat ze in een industrie waar velen voor goedkoop geweld kiezen om hun games te verkopen, vast blijven houden aan een warme en fantasievolle wereld. Kingdom Hearts is daar een fraai voorbeeld van.
Het is dan ook niet vreemd dat de directie van Disney helemaal gek werd toen ze er achter kwamen dat een aantal medewerkers van Disneyland Parijs zeer obscene bewegingen met elkaar maakten in hun Disney-pakken.
Het geheel werd gefilmd en kwam op internet terecht, waar het een enorme hit werd. En logisch, want hoe tof we Disney ook vinden, willen we niet allemaal een keer zien hoe Goofy, Knabbel eens hard in haar Babbel neemt...



XBOX LIVE NU OOK OP JE PC

Gamers kunnen nu ook over de Marketplace van Xbox Live struinen zonder de Xbox 360 aan te zetten. Zitten we daar echter op te wachten? J.J. geeft zijn mening.





JJ

Ga nu niet te vroeg juichen, want de website www.xboxlivepipeline.com heeft dus geen ene hol te maken met de plannen van Microsoft om PC- en Xbox 360 gamers met elkaar te verbinden, zodat ze kunnen kijken wat beter werkt: een muis of een controller.
Via xboxlivepipeline (wie heeft die naam verzonnen) kun je gewoon relaxed over Marketplace scrollen. Niks meer en niks minder, want iets downloaden is out of the question. Dat doe je maar op de Xbox 360 zelf.

HANDIG

Kan de site dus in de categorie 'lekker belangrijk' geplaatst worden? Nee, want ik moet toegeven dat scrollen met een muis toch altijd nog even sneller gaat dan met de controller. Ook vind ik het erg relaxed om op mijn werk even op de PC te checken of er nog wat cools te vinden is op Marketplace. Om dat dan 's avonds razendsnel op de harde schijf te laden.
Xboxlivepipeline is dus allesbehalve wereldschokkend, maar wel erg handig. Beetje vergelijkbaar met de uitvinding van het hondenpoep-schepje ofzo...

"EUROPESE CONSMENTEN HEBBEN AL EERDER LATEN ZIEN DAT ZE GEEN PROBLEMEN HADDEN MET HET UITSTELLEN VAN EEN LAUNCH. ZE KOCHTEN UITEINDELIJK EVENVEEL EN MISSCHIEN WEL MEER PLAYSTATIONS ALS IN DE VS EN JAPAN."

SCE Europe VP Jamie MacDonald meldt dat Europeanen sukkels zijn.

POWERSPY

- De trend zet door; na de door Nintendo gesponsorde baby van Niels, DeWii, heeft nu ook Jan vlak na de geboorte van zijn zoon steekpenningen aangenomen vanuit de industrie.
- Als groot fan van de Star Wars- en Indiana Jones-serie van Lucas Arts was de keus uit de vele aanbiedingen snel gemaakt.
- Inderdaad, Jan zijn zoon gaat door het leven als Lucas.
- Dat doet ons het ergste vrezen voor het kind van Jurjen.
- Zou toch een stunt zijn als Sony daar iets heeft weten te regelen... Kratos Tiersma.
- Of EA: Sim Tiersma of Eidos: Lara Tiersma of Ubisoft: Sam Tiersma...
- De Xbox 360 kraker Dead Rising zal hoogstwaarschijnlijk ook op de PS3 te zien zijn. Als port of als vervolg.
- Een vervolg dat nog niet bevestigd is voor de Xbox 360. Dat gaat waarschijnlijk helemaal afhangen van het succes van de 360, in de wereld, maar vooral in Japan.
- Capcom vindt het succes van Dead Rising in de VS en Europa leuk en aardig, maar scoren in Japan blijft voor een Japans bedrijf toch hét ding.
- En mocht de PS3 straks als een speer gaan in het land van de Rijzende Zon, dan kan de verliefdheid tussen Capcom en Microsoft zo maar bekoelen.
- Volgens insiders zal Resident Evil 5 een andere cameravoering dan deel 4 gebruiken.
- Wij vinden alles best, als ze maar niet weer terug gaan naar die oude ik-wil-draaien-maar-dat-kan-niet shit. Daar worden we nog zwetend wakker van.
- Gran Turismo Mobile is on hold gezet door Sony.
- We wisten niet eens dat die game gemaakt werd en dat zegt vaak al genoeg.
- Het gaat niet echt relaxed met Atari. De aandeelhouders weigerden onlangs in te stemmen met de nieuwe begroting die het bedrijf moet gaan redden. En over het algemeen is zo'n 'weigering' geen goed nieuws.
- Het aandeel Atari is nu 40 eurocent waard. Wat betekent dat je 170 aandelen Atari nodig hebt om straks Alone in the Dark op de 360 te kopen.
- Zoals je elders in deze PU kunt lezen, ontkent Sony 'categorisch' dat de PS3 in Europa verder zal worden uitgesteld, bijvoorbeeld naar mei, zoals wordt gesuggereerd.
- Maar meldden ze ook niet categorisch dat de PS3 wereldwijd tegelijk gelanceerd zou worden?
- Powerspy gaat de persberichten van Sony maar eens categorisch negeren.
- Hoewel je dan wel categorisch leuke roddels misloopt.
- Powerspy hanteert voor PR-praat de volgende definitie: 'de kunst om goed te lullen, wat slecht is'. Zo meldt Sony UK baas Ray Maguire dat het fantastisch gaat met films op UMD. De consument vindt het PSP-schijfje als opslagmedium erg tof en vrijwel iedereen is ermee bekend.

POWERSPY

Dat de films desondanks zeer matig verkopen, komt volgens Maguire omdat er weinig goede content is en datgene wat er is, ook nog eens te lang is en te duur voor de consument.

- Eeeh, zien wij het nu verkeerd of staat hier nu dat Sony gewoon compleet de verkeerde keuzes heeft gemaakt.
- Maar ja, dat zal een PR-man nooit toegeven. Het vak 'fouten toegeven' leren ze niet op die opleiding.
- Nog zo'n mooi staaltje PR-praat. Nintendo beweert dat de positieve staat waarin de Amerikaanse game-industrie zich momenteel bevindt, vooral aan de DS te danken is. En inderdaad, deze handheld verkoopt in de VS als een Supersized Big Mac meal.
- Maar werd er afgelopen jaar ook niet een stukje hardware van Microsoft gelanceerd? Een apparaatje dat het toch ook niet slecht doet bij de onderdanen van Bush.
- Maar goed, Nintendo is na de flop van de Cube in de States blij dat ze eindelijk eens een juichbericht de wereld in mogen slingeren, dus deze schromelijke overdrijving is ook wel begrijpelijk.
- De Wii wordt duidelijk gepromoot als een console voor de hele familie. En dus wil Miyamoto een health-box maken met een fitnessgame voor pa, ma, zoon en dochter en eventueel de hond.
- Powerspy wordt echter een klein beetje misselijk bij de aanblik van de familie Van der Ven, Belderok of Saunders, die gezellig met z'n allen de muscles flexen voor de Wii. Met een schaaltje kaakjes en een glaasje prik erbij.
- Ook voor de DS is Miyamoto lekker creatief bezig. Voor deze handheld wil hij een recepten-verzamel-spel maken. Bij het spel zal een magneet zitten, zodat je de handheld tegen de ijskast kan plakken.
- Hopelijk wordt de game, als ie hier uitkomt, wel gelokaliseerd, want de Powerspy heeft geen zin de hele week rauwe vis met plakrijst te eten.
- De PlayStation 3 versie van The Elder Scrolls IV: Oblivion zal er, dankzij de technische vooruitgang die is er is gemaakt sinds de game op de Xbox 360 en PC uitkwam, beter uitzien op de nieuwe console van Sony. Bovendien bevat de game de nieuwe "Knights of the Nine" queeste.
- Iets zegt Powerspy dat die queeste een maand of drie na de launch opeens ook verkrijgbaar is via Xbox Live.
- Als Ubisoft doorgaat met die vette en vernieuwende titels en EA maar halfslachtige next-gen producten blijft maken, dan nemen de Fransen straks EA nog over. Arte d'Electronic...
- De makers van The Sopranos-game nemen het overzetten van een tv-serie naar een game wel erg letterlijk.
- Het spel is bijna net zo snel afgelopen als een tv-aflevering.
- Zoals dat altijd gaat met een succesvolle game:binnen no time komen er twintig rip-offs van uit. 505 Gamestreet komt met The Professor's Brain Trainer: Logic en The Professor's Brain Trainer: Memory.
- Hopelijk zijn de gamers door al die brain trainers van Nintendo slim genoeg geworden om irritante copycat-meuk van het echte werk te onderscheiden.

PS3 TE DUUR? HET IS MAAR HOE JE 'T BEKIJKT...

Er wordt veel over de PS3 gesproken momenteel. En een van de dingen waar het dan vaak over gaat, is de prijs van de console: 600 euro.
Nu is dat inderdaad veel geld, maar PlayStation-chief Kutaragi heeft ons verzekerd dat we er dan ook tien jaar plezier van hebben. Opmerkelijk nieuws, aangezien de levensduur van een console normaliter zo'n vijf jaar bedraagt. Maar Kutaragi zegt: "we gaan voor deze prijs de gamers niet vragen om over vijf jaar weer een andere console te kopen".
Tien jaar PS3-pret dus voor 600 euro. En dat klinkt ineens een stuk beter; want dat is immers maar 16 eurocent per dag. En dus goedkoper dan of bijna net zoveel als...


1 X PLASSEN IN EEN CLUB OF STATION [30 CENT]


EEN SMS'JE VERSTUREN NAAR JE MAAT [13 CENT]


EEN MINUUT BELLEN MET JE VAKANTIELIEFDE IN SPANJE [15 CENT]



EEN KLODDER MAYONAISE OP JE PATAT [20 CENT]

> "DRIE JAAR GELEDEN ZAG FAR CRY ER PRACHTIG UIT. NU VIND IK HET VEEL TE GESTYLEERD, TE CARTOONY, DE KLEUREN ZIJN VEEL TE HEFTIG. MET CRYSIS ZIJN WE VOOR REALISME GEGAAN."
>
> Far Cry-maker Michael Kalmzon schijt, niet voor het eerst, op z'n eigen game.

COMMENTAAR: UBISOFT VINDT EA NIET LIEF



Sinds EA een poos terug 20% van de aandelen Ubisoft kocht, is de relatie tussen Ubisoft en EA een beetje bekoeld. Als je mensen van Ubisoft wilt pesten, moet je hen bellen en vragen wanneer FIFA 07 uitkomt. Of zeggen dat je Ubisoft toch echt met twee worden schrijft: Electronic Arts. De Fransen rillen namelijk bij het idee overgenomen te worden en spartelen hevig tegen. Een paar jaar geleden had ik mijn schouders opgehaald over deze mogelijke overname. Ubisoft was toen het bedrijf dat ons elk jaar weer geestelijk martelde met die knakker met losse handjes en beentjes. Zo'n bedrijf mocht van mij best door een ander opgeslokt worden.

KWALITEIT BOVEN KWANTITEIT

Inmiddels is de situatie flink gewijzigd. Er is een paar jaar geleden iets gebeurd op het Franse hoofdkantoor.
Blijkbaar was er een briljante geest die dacht: 'misschien is het beter om in plaats van elk jaar weer vele middelmatige games af te leveren, het roer om te gooien en ons te beperken tot een paar hele goede'. En ziedaar: de geboorte van Splinter Cell, Brothers in Arms, de make-over van de Ghost Recon en Rainbow Six-reeksen en sinds kort gaan ze helemaal hard bij Ubi met Assassin's Creed en Dark Messiah. Zelfs Rayman is weer tof.

Ongekende creativiteit die niet alleen vanwege een interne beleidsverandering tot stand is gekomen, maar ook uit woede over de EA move. En iedereen weet dat je uit woede, als je het een beetje slim kanaliseert, hele goede dingen kunt laten voortkomen.
In dat opzicht heeft Ubisoft baas Alain Corre gelijk als hij zegt dat een overname van Ubisoft door EA slecht voor de bizz zou zijn. Zoals wel vaker bij té machtige bedrijven remt een voorsprong veel inventiviteit en de wil om te vernieuwen. En daar is niemand mee gebaat.
Dankzij Ubisoft hebben we een mooie winter en lente voor de boeg, en dat moeten we vooral zo houden.

"MIJN INTERESSE IN GAMES ALS PONG EN DONKEY KONG VERDWEEN ZODRA HET CAFÉ OM DE HOEK OPEN GING."

De man achter de Sopranos, David Chase, meldt erg blij te zijn met de Sopranos-game.

BOODSCHAPPENLIJST VOOR 8 DECEMBER



Wii (INCLUSIEF Wii SPORTS, AFSTANDSBEDIENING EN NUNCHUK)
Wii Sports is echt fantastisch, als je al enige twijfels had over de werking van de Wii-controller, zijn ze na een potje tennis verdwenen. Golf is ook ijzersterk, het is verbazingwekkend hoe je met een intuïtieve slagsnelheid en hoogte, de bal precies daar kunt krijgen waar je 'm wilt hebben. Bowling is leuk maar misschien een tikje te eenvoudig, honkbal is het lastigste om te leren, boksen is veelzijdig en heftig, iets waarvan je gaat zweten.

€ 250 euro

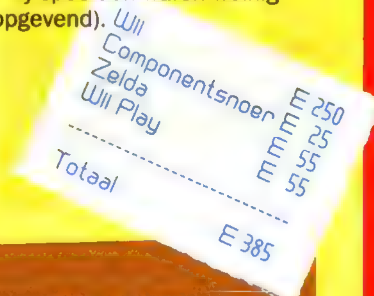
COMPONENTSNOER
Standaard wordt de Wii geleverd met een composietsnoer om het ding aan je tv te koppelen, goed voor de laagst (!) mogelijke beeldkwaliteit.
Het componentsnoer zorgt voor een duidelijk merkbare verbetering van de beeldkwaliteit, doordat het beeldsignaal niet door één maar door drie kanalen loopt. Dit snoer ondersteunt ook Progressive Scan voor minder trillen van lijnen en een hogere verticale resolutie.
€ 25

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS
Toelichting overbodig.
€ 60

Wii PLAY
Negen minigames laten je schieten, pingpongen, Mii-personages zoeken, poseren met Mii-personages, tafelhockey spelen, poolen, vissen, tanks besturen en met een koe door een weiland vol vogelverschrikkers rennen.

De spelletjes zijn allemaal wat minder diep dan die uit Wii Sports, en zijn met name bedoeld om non-gamers vertrouwd te maken met de mogelijkheden van de Wii-afstandsbediening. Maar (vooral) met twee spelers valt er genoeg fun aan te beleven, en omdat de bijgeleverde Wii-afstandsbediening los al veertig euro kost, kosten de spelletjes eigenlijk maar zo'n anderhalve euro per stuk.
€ 55

Opties: Rayman Raving Rabbids, Super Monkey Ball, Red Steel, extra Nunchuk (om met twee spelers te kunnen boksen).
(Voorlopig) laten liggen: Call of Duty 3, Far Cry Vengeance, GT Pro Series en Monster 4 X 4 (de versies die wij speelden waren weinig hoopgevend).



"HET IS PRIMA MOGELIJK OM HET VIBRATIE-ELEMENT TE SCHEIDEN VAN DE BEWEGINGSSENSOREN. MAAR WE WILLEN DE CONTROLLER WEL VOOR EEN BETAALBARE PRIJS AAN DE CONSUMENT AAN KUNNEN BIEDEN."

Sony VS baas Kaz Hirai maakt zich opeens druk over de prijs van de PS3.

En EA? Ach EA spint er ook garen bij. Nu ze het 'alleen' moeten doen, blijken ze opeens ook onvermoede creatieve gaven te bezitten. Bij de PU kijken we bijvoorbeeld erg uit naar Army of Two en ook de nieuwe Need for Speed (Carbon) bleek weer een puik stukje werk.
J.J.

REGROUP 16: LANNEN TOT JE ER BIJ NEERVALT



Regroup, een van de grootste Lan-party's van Nederland, is alweer aan z'n zestiende editie toe en zal op 15, 16 & 17 december plaatsvinden in de evenementenhal te Rijswijk. Voor 40 euro kun je je helemaal leip fraggen of meedoen aan een casemod-wedstrijd, oftwel Pimp your PC competitie. De games die bij Regroup 16 gespeeld worden, zijn:

COUNTER-STRIKE 1.6
COUNTER-STRIKE SOURCE
CALL OF DUTY 2
BATTLEFIELD 2
QUAKE 4 TDM
FIFA 2007
WARCRAFT III TFT
BLOBBY VOLLEY
TRACKMANIA NATIONS
QUAKE 3 CPMA
Meedoen?
Surf naar www.regroup.nl.

POWERSPY

- Er komt overigens ook een Brain Trainer voor de PSP. Zo slim is Sony dan ook weer wel.
- Hoe groot de stroom van nieuwe Xbox 360 games momenteel ook is, Call of Duty 2 blijft de meest gespeelde game op Xbox Live.
- Als dat maar niet op de PC gaat lijken, waar Counter-Strike, een game die in 426 voor Christus door de Batavieren is gemaakt, nog steeds het meest gespeeld wordt, zowel online als offline.
- Nee, World of WarCraft tellen we niet mee. Dat is een ziekte.
- Grote afwezige op X06 was Too Human, een game die nog wel op de E3 te zien was. Het spel werd echter behoorlijk gebashed, in tegenstelling tot vrijwel alle andere aanwezige 360-games.
- Die boodschap is aangekomen en developer Silicon Knights meldt Powerspy dan ook, alleen met nieuwe content naar buiten te komen, als het echt goed is.
- Eeeeh, is dat niet de normale procedure dan...
- Sony lijkt nu last te gaan krijgen van hetzelfde lulverhaal als de Xbox 360. Namelijk dat de adapter, of in dit geval de PS3 zelf te warm wordt.
- Sony ontkent het hele verhaal en meldt dat het gewoon te warm was op de Tokyo Game Show. Niet zo gek met zo'n 100.000 man in de zaal.
- Hoezeer de Powerspy ook van lekker dik aangezette roddel houdt, dat hele mijn-console-wordt-te-warm verhaal blijkt vaak toch een internet-hoax te zijn, opgezet door nerds die geen seks hebben.
- Want zeg nu zelf, hebben we na de eerste twee maanden vol ophef nog iets over oververhitte 360 adapters gehoord...
- Als je in de VS bent en je hebt honger en een Xbox (360), dan kun je naar Burger King gaan. Daar krijg je bij je Whopper een arcade-achtige game cadeau. De keuze is uit Pocketbike Racer, Big Bumpin' of Sneak King.
- Kvvrijg je natuurlijk weer gezeik dat je van gamen dik wordt...
- Als dit aanslaat, voorspellen we dat je straks bij je Big Mac een PS3 demo krijgt en bij je sixpack Chicken Wings van KFC een Wii-zwiepspel.
- Loop nu trouwens niet meteen naar de Burger King, want hier in Nederland krijg je bij je value meal slechts een paar inferieure plastic poppetjes van Batman. Die overigens verrassend goed fikken, maar dat is een ander verhaal.
- Skate presteerde als host optimaal op de TMF Music Awards, op één grote mispeer na. In de eerste zin nog wel.
- De man gilde bij zijn opkomst : "welkom bij de TMF Game Awards 2006".
- Het is hem vergeven.
- EA heeft developer Dice nu helemaal overgenomen. Zal wel iets met het succes van Battlefield te maken hebben.
- Niet alles wat MMO heet, is succesvol. Zo moesten de mannen achter de MMORPG Seed, de toko sluiten toen geen enkele uitgever hen wilde tekenen.

JACK THOMPSON NEEMT BULLY OP DE KORREL

Rockstar deed nog wel zo voorzichtig. Het veranderde de naam van Bully in Canis Canem Edit, het meldde overal dat pesten in de game leidde tot straf, maar toch stoort de gehele politiek correcte wereld zich weer aan dit spel.
Mede dankzij Jack Thompson, de man die Rockstar nu echt aan het stalken is. Hij spande onlangs in de VS een proces aan tegen uitgever Take Two en kreeg rechter Ronald Friedman zo ver om het spel te gaan spelen.
Friedman moest vervolgens uitmaken of het allemaal door de beugel kon. Oftewel een oude lul die waarschijnlijk nog nooit een computergame heeft aangeraakt en denkt dat Atari een IT-bedrijf is en de Wii en mobiele telefonieprovider, gaat voor ons bepalen of we Bully mogen spelen... Het moet niet gekker worden.
Bij de PU smeken we Rockstar om zich voortaan niet meer naar de slachtbank te laten leiden en mee te denken met types als Thompson, maar gewoon te doen waar ze goed in zijn: en dat is vette, controversiële games te maken voor 18-plussers.
Dat kids die games ook spelen, is niet hun fout, de leeftijdsrating staat op de doos en that's enough. Die ouders moeten maar eens op hun kinderen gaan letten, in plaats van dubbele banen te nemen zodat ze allebei een SUV voor de deur hebben staan.
We willen de oude Rockstar weer terug. Geen knieval voor mensen als Thompson. Fuck them!
Overigens bleek rechter Friedman toch een dude met enig verstand in z'n donder; hij stelde geen verbod in voor Bully in de VS, omdat naar zijn zeggen het geweld in die game niet ernstiger is dan wat elke dag op TV is te zien.

JURJEN EN NIELS INTERN BIJ NINTENDO

Het zal je niet verbazen dat het de laatste maanden nogal druk was bij Nintendo's kantoren over de hele wereld. Dus konden ze de hulp van Jurjen en Mini-Niels goed gebruiken.
De eerste zat drie weken intern bij Nintendo in Nieuwegein, de tweede vloog naar Nintendo of Europe in Frankfurt en zelfs naar Nintendo's hoofdkwartier in Kyoto voor wat last-minute klussen waar hij verder niet veel over mag vertellen ("dat komt nog wel", beloofde hij).
Bijkomend voordeel was de constante nabijheid van Wii's, zodat Jurjen nu al meer dan wie dan ook met Nintendo's nieuwste tv-console heeft kunnen spelen, alsook enkele leuke belevenissen van binnenuit het bedrijf. Zo kwam Mini-Niels, Miyamoto wel eens tegen in de lift en kreeg hij voor zijn inzet, van Aonuma een fles Sake.



DE E3 LEEFT NOG STEEDS... MAAR DAN ANDERS

Ook in 2007 zal er een E3 in Californië plaatsvinden, maar dan wel anders dan we gewend waren. Geen boothbabes, niks massa's zwetende nerds en geen bakken goodies, maar een event waar je alleen naar toe mag als je uitgenodigd wordt.

De geheel vernieuwde E3 'Media and Business Summit' wordt van 11 t/m 13 juli in Santa Monica gehouden. Het bestaat uit een hoop congressen, een zwik persconferenties, een hal waar je nieuwe games kunt checken en een shitload aan pressmeetings in hotels om de beurs heen.
Met deze nieuwe, kleinschalig opgezette E3 wil de organisatie de industrie meer quality-time geven. Lees: geen 10.000 mennekes van websites die je stand overlopen, maar enkel rustige meetings met media en retail (= winkels) die er toe doen.
Nu zijn we dus erg benieuwd of wij er ook toe doen en een uitnodiging krijgen, of dat we behoren tot het uitschot dat de E3 in de ogen van de organisatie niet waard is.



"KEULEN ZUIGT BALLEN EN AMERIKAANSE CHEARLEADERS ZIJN VET GEIL"

Ik zal het tripje naar Keulen, dat ik onlangs maakte op uitnodiging van EA Sports met prijswinnaars Gilliano Amatkasbi en Aiwhan de Waart, niet snel vergeten.
En dat had niks te maken met de oneliners van Aiwhan, waar je er hierboven een van ziet. Ook niet met de hilarische nachtelijke rit in een bus met zes bezopen journalisten die allemaal precies wisten waar het hotel was, maar ook allemaal een andere plek aanwezen, en al helemaal niet met het feit dat we 's avonds in een vage bar verzeild raakten met de chearleaders van de Phoenix Suns...


Stoudemire

Iverson


Heather, Lisa, Jill, Courtney, Paige, Ranasha, Jamie, Melissa en Sokeng.

Het memorabele aan de trip naar Keulen was het feit dat daar twee teams uit de beste b-ball competitie van de wereld, in het kader van de EA Sports NBA Europe Live tour, tegen elkaar speelden: de Philadelphia 76'ers en de Phoenix Suns. Lekker belangrijk hoor ik nu al. Een verslag over tien gasten die druk staan te doen rond een korf? Big deal! En er was niet eens een game te zien. We hadden NBA Live 07 immers al gereviewed. Op deze pagina had ook de exclusieve review van Zelda of de eerste preview van Halo 3 kunnen staan...
Dat had inderdaad gekund, maar het is niet zo. Want hier staat mijn lofrede op basketbal. Een sport die veel te weinig fans heeft in ons land en veel meer gespeeld moet worden. Zowel in de zaal, op het pleintje als op de console. Basketbal heeft namelijk alles in zich wat sport mooi maakt: snelheid, agressie, spanning, veel scores, spektakel en de mooiste manier om te scoren in de gehele sportwereld: de dunk! Zet daar tegenover de gemiddelde voetbalwedstrijd in de eredivisie...


Belderok

BASKETBAL IS TOFFER DAN VOETBAL

Iedereen speelt hier FIFA of Pro Evo en laat massaal games als NHL Live, NBA Live en Madden liggen. Dat begrijp ik ook wel, ik speel ook veel voetbal en 'wat de boer niet kent vreet ie niet'.

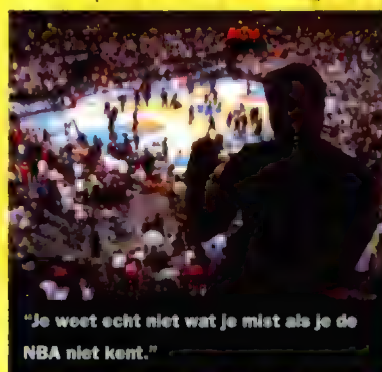
Probleem is gewoon dat niemand ziet hoe tof de sport is omdat het echte werk hier niet op tv is. De Hollandse eredivisie is leuk, maar vergeleken met de NBA zijn het stramme oude mannen. Hoeveel FIFA's zou EA verkopen als de voetbaltop hier hoofdklasse amateurs was en niet Ajax, PSV, AZ en Feyenoord? Precies!

PROBEER HET EENS

Het is daarom jammer dat er maar twee PU-lezers meekonden naar Keulen, want ik had alle PU-lezers wel mee willen nemen, behalve die gast uit de Yo!Post ;-) Dan had iedereen het verschil gezien tussen pak-hem-beet Roda - Heracles en Miami Heat - Boston Celtics. Dan hadden ze gezien hoe vet helden als Steve Nash, Chris Webber (met compleet verneukte knieën is ie nog beter dan 90% van de NBA), Amare Stoudemire en het wandelende plakplaatje Allen Iverson kunnen ballen. Dan hadden ze daarna net als ik een digitaal abbootje overwogen zodat ze de NBA kunnen ontvangen, en tevens FIFA of Pro Evo uit de PS2 gehaald en NBA Live 07 erin geduwd. Je weet namelijk echt niet wat je mist als je de NBA niet kent. Probeer het gewoon eens. Speel eens een b-ball game en je bent verkocht.
En dit positieve praatje heeft niks te maken met de leuke avond met Heather, Lisa, Jill, Courtney, Paige, Ranasha, Jamie, Melissa en Sokeng... Ik zweer het je...

JJ


J.J. met de winnaars Gilliano Amatkasbi en Aiwhan de Waart.


"Je weet echt niet wat je mist als je de NBA niet kent."

HOE REALISTISCH IS NBA LIVE 07?

Komt het echte basketbal nu overeen met hetgeen we in NBA Live 07 voorgeschoteld krijgen? Het antwoord daarop is een voorzichtig 'ja'. Met name de snelheid van de actie is goed verwerkt in de Live-serie. De NBA is loeisnel. Het is vooral 'niet denken, maar dribbelen en dunken'. Vooral Phoenix met de briljante guard Steve Nash had de bal er al in voordat je tot drie kon tellen.
De grootste kritiek op NBA L07, namelijk dat je bij een langere aanval lastig scoort, vond ik ook in de echte wedstrijd terug. Men laat zich nu eenmaal, als iedereen een eenmaal staat, niet zo snel uitspelen in de NBA en dus zag ik veel noodschoten.
Ik moet wel toegeven dat EA Sports de moeilijkheidsgraad, met name in de hogere modes, iets te ver door heeft gevoerd. Zoveel missen als ik, doen de spelers in het echt nu ook weer niet.

POWERSPY

- Mogelijk had het wat te maken met het feit dat Seed geen enkel spoortje van geweld vertoonde en vooral om sociale contacten ging. Tja, ouwehoeren doen we wel in de kroeg.
- Volgens ontwikkelaar Runstone was er wel veel interesse in de game, maar geen concrete aanbiedingen. Ja, zei Ed daarop; dat heb ik ook vaak als ik stappen ga: veel interesse maar geen concrete aanbiedingen.
- Halo Wars is volgens een paar hoge peeps bij Microsoft bedacht voor Duitsers, die helemaal 'affengeil' worden van RTS.
- De laatste Tomb Raider (Legends) zal naar de PS3 komen, maar dat kan nog wel even duren. Waarom, is ons een raadsel. Alsof die games in het verleden niet vaker snel heen en weer geport zijn.
- Of het moet natuurlijk een nieuwe game zijn, en in dat geval komt ie natuurlijk ook naar de andere platformen.
- Want een exclusieve Tomb Raider is net zoiets als een glamourparty zonder Gerard Joling of een ongezellige avond in De Dorstige Ezel. Dat bestaat niet.
- Zoals je misschien wel gehoord hebt, gaat Lord of the Rings regisseur Peter Jackson zich storten op het maken van een soort interactieve games. Jackson zegt namelijk een beetje klaar te zijn met het maken van films.
- Tja, je hebt makkelijk lullen als je tig miljoen dollars op de bank hebt staan. De Powerspy kent nog miljarden andere mensen die een beetje klaar zijn met hun baan. Maar ja...
- Het klinkt te weird voor woorden, maar in India zijn gasten serieus bezig met een first-person shooter waarin geen geweld voorkomt. De game moet vooral de Hindoe-waarden gaan promoten.
- Bij de heilige olifant! Wat moet je doen als je in een shooter niet kan schieten? Tikkertje?
- De Nintendo-shop in New York is gestopt met het opnemen van pre-orders voor de Wii. Het werden er veel te veel. Hetzelfde verhaal in Japan waar de winkels het pre-orderen van de PS3 ook aan banden hebben gelegd. Anders hadden ze de komende maanden fysiek geen enkele PS3 in de winkels gehad.
- Word je ook gek van deze berichten over 'zielige Amerikaanse en Japanse gamers...'
- Triest bericht: Clover Studios, de mannen achter onder meer Viewtiful Joe en Okami, hebben de deuren moeten sluiten. Capcom ondersteunt ze niet langer.
- Als je denkt 'lekker belangrijk' dan heb je het mis. Want deze sluiting geeft weer eens aan in welke richting de industrie zich steeds duidelijker beweegt. Viewtiful Joe en Okami zijn immers geen standaard games die in soortgelijke aantallen als een GTA of een Zelda over de toonbank vliegen. En dat soort risico's wil men dus niet meer nemen.
- Nog even en elk spel is een free roaming MMORPG met gangsters en zombies die draait om schieten en het pimpen van raceauto's. En tot slot natuurlijk een

EUROPESE FINALE PRO EVO 5

NEDERLAND VERLIEST... MET PENALTIES!

MAARTEN STELT TELEUR

JOURNALISTENCUP

Oké, toegegeven: Maarten kickt de ass van J.J. met Pro Evo. Maar wat zegt dat over de échte skills van onze blonde grasspriet?
Vandaar dat we Maarten inschreven voor de PES Media Cup (een soort journalistenkampioenschap), zodat voor eens en voor altijd duidelijk zou zijn of hij inderdaad zo goed is als ie te pas en te onpas beweert...

Jongens, wat had ik me goed voorbereid. Elke dag een uur PES spelen, twee kiwi's eten, een half uurtje sportschool en aansluitend yoga... wat dachten jullie daarvan; zet die beker maar vast klaar!
Tenminste, met dat gevoel meldde ik mij in Ierland voor het Media Cup toernooi dat voor de gamesjournalisten werd gehouden als omlijsting van het officiële Pro Evo 5 kampioenschap.
Maar wat bleek het geval? Je mocht alleen met landenteams spelen! Balen, balen; ik ben immers één met Arsenal, zonder The Gunners kan ik het wel shaken. Uit wanhoop koos ik voor Frankrijk, want ik kan echt niet zonder Henry.



ANDREA

Het Media Cup toernooi bestond uit zestien poules en van elke poule zou de winnaar doorgaan. In mijn groep waren echter maar drie deelnemers waarvan er eentje niet eens kwam opdagen. Toen ik zag dat de naam van mijn enige overgebleven tegenstander Andrea was, dacht ik de buit binnen te hebben en door te kunnen stomen tot de achtste finales.
Het liep anders... Andrea bleek geen vrouw, maar een Italiaanse super nerd. Zo'n type dat liever een PS2 controller in zijn handen heeft dan een naakte chick. Hij vertelde me dat hij minstens vier uur per dag PES speelde.
Meneer gebruikte dan ook zeeën van tijd om zijn instellingen te perfectioneren en het gevolg was dat ik kansloos ten onder ging: 3-0. Exit toernooi voor mij.
Niet voor Andrea, hij werd er pas in de halve finales uit gekickt door de gast die het toernooi uiteindelijk won.


Getroost door Andrea... Leg dat maar eens uit aan je vriendin.

EUROPESE FINALES

Maar genoeg geluld over mijn teleurstellende prestaties; waar deze trip echt om ging was natuurlijk de Europese Finale Pro Evo 5.


Ibrahim Dinç is een kanjer van een footiespeler maar je kan bijna zien dat ie geen penaltykiller is.

Namens Nederland was het de 20-jarige Ibrahim Dinç die (zoals bijna iedereen) met Brazilië een gooi maar de titel deed.
Dinç weerde zich goed in een sterke poule en ook de kwartfinale tegen België leverde geen problemen op. Er hoefde dus alleen nog maar van de Duitse kampioen gewonnen te worden voor een plaats in de finale. Na een gelijkopgaande eerste helft (1-1) kwam Ibrahim steeds beter in z'n spel en schoot hij tot grote verbazing van het publiek een bal van dik veertig meter in de bovenhoek. Bescheiden als de Nederlander was, liet hij niet eens de herhaling zien...
Tot de laatste minuut van de pot behield Ibrahim z'n voorsprong, maar zoals het een echte Duitser betaamt, schoot die Bratwürst in de blessuretijd toch nog de gelijkmaker in het digitale netje.
In de verlenging werd er niet gescoord en daarom moesten penalties de beslissing brengen.



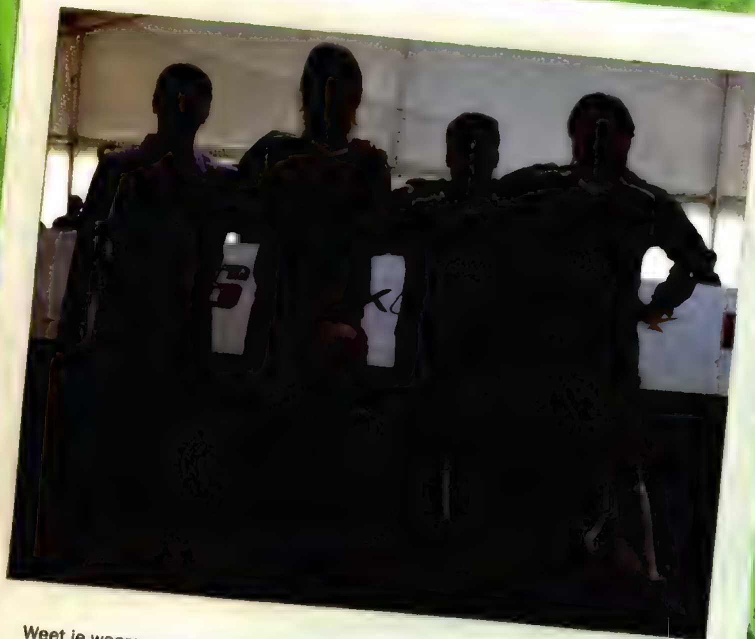

Aan de voorbereiding heeft het niet gelegen. Het was gewoon een kwestie van je kan het of je kan het niet.

Ondanks dat onze Nederlandse PES-speler Turks bloed heeft, bleek hij een echte man van Oranje: de penalties waren niet aan hem besteed.

DE FINALE

Deze 17-jarige Duitser (die overigens als één van de weinigen niet met Brazilië speelde: respect!) maakte vervolgens gehakt van de Engelse kampioen en werd daarmee de verdiende winnaar van de Europese Pro Evolution Soccer 5 Finale in Dublin.


Brrrr, en dan nog zo'n Schumacher grijns ook.



Weet je waarom dit team zo goed presteerde? Nou, het was dus vijf tegen vijf, en één van deze jongens zat steeds op de bank...



Mmmm, als dat het enige is dat je aan zo'n knappe chick kan laten zien...



FIVE-A-SIDE

Gelukkig voor mij werd er niet alleen gevoetbald op de computer. Naast kleiduivenschieten en boogschieten werd er ook een vijf tegen vijf voetbaltoernooi georganiseerd. En ik moet eerlijk zeggen, mijn team schopte nog kont ook en we behaalden een tweede plaats.

Toen ik tegen Seabass (zie kader rechts) en zijn team Aziaten speelde, zag ik 'm daar staan met zijn enkels in de modder.

Hij haalde de bal uit het net en pepte tegelijkertijd zijn medespelers op. Ineens werd me duidelijk waarom PES zo goed is. Deze mensen hebben namelijk de ware passie voor het voetbal, anders ga je niet in Ierland tussen de zwetende gamesjournalisten een potje modderbal spelen...

WIST JE DAT...

- Er een Winning Eleven (PES) tijdschrift bestaat in Japan.
- Dit tijdschrift om de maand 160 pagina's over PES en voetbal vult.
- Er 30.000 Japanners zijn die dat tijdschrift kopen!
- Ik slechts met 1-0 verloor van de Russische kampioen PES.
- Mijn persoontje de meeste goals heeft gescoord in het echte voetbaltoernooi.
- Er twee van die veertien bij Seabass in het netje lagen.
- Ik de enige was die dit bijhield...



Deze journalist van het Winning Eleven tijdschrift moest dertig(!) pagina's schrijven over dit toernooi. Dat leek 'm geen enkel probleem.

BREIN ACHTER DE PRO EVO SERIE

IN GESPREK MET... SHINGO TAKATSUKAS

Twintig minuten kreeg ik om met Shingo 'Seabass' Takatsukas, de grote man achter de Pro Evo serie, te praten. Dat werden er uiteindelijk slechts tien omdat er een tolk aan te pas moest komen... Enfin, we weten inmiddels toch al veel over PES 6, maar wie is die 'Seabass' eigenlijk?

PU: Hoe vaak speel je de game?
Seabass: Eigenlijk ben ik momenteel meer geïnteresseerd in vissen op zeebaars, vandaar mijn bijnaam Seabass. Maar als ik speel, dan is het ook gelijk drie tot vier uur.

PU: Als je speelt, met welk team dan het liefst?
Seabass: Inter Milan; dat bestaat uit sterke spelers, maar is geen echte ploeg. Ik zie het een beetje als een uitdaging om er dan een geheel van te maken.

PU: Wat vind je leuker: singleplayer of multiplayer?
Seabass: Offline multiplayer. Dat is het leukste en dat is de bedoeling van PES ook.

PU: Wat vind je van FIFA 07?
Seabass: Het is een hele goede game. Het geeft me het gevoel dat ik niet relaxed kan zijn over onze game...

PU: Inderdaad groeien ze steeds meer naar jullie toe, beangstigt je dat?
Seabass: Vanuit mijn bedrijfsvisie baart het me zorgen, maar persoonlijk vind ik het niet meer dan logisch. Als je allebei een voetbalgame maakt, is het normaal dat ze steeds meer op elkaar gaan lijken. Big deal; wij richten ons meer op de diepte van de game, en daar gaat het om.
Wij hebben trouwens ook iets van hen gekopieerd. FIFA heeft als alternatief onze controls in hun game opgenomen; in PES 6 kun je er voor kiezen om met de FIFA controls te spelen.



Shingo 'Seabass' Takatsukas: "Onze uitdaging is om in de next-gen games de A.I. beter af te stemmen op het gedrag van de spelers in het echt."

PU: Wat verstaan jullie onder een next-gen footie?
Seabass: Natuurlijk betere graphics, maar nog belangrijker: de A.I. We willen de A.I. niet slimmer maken, want dan wordt het onmenselijk. Het moet juist realistischer worden, beter afgestemd op het gedrag van de spelers in het echt. Teamspirit, posities van spelers, gedrag en fouten. Daar zijn we voorlopig nog niet mee klaar.

PU: Maar hoe zit het met de licenties? FIFA heeft ze allemaal wél netjes voor elkaar.
Seabass: FIFA heeft wat dat betreft een voorsprong, maar ook wij beseffen dat mensen dat erg belangrijk vinden, daarom blijven we er aan werken.

PU: Waarom heet de game in Japan eigenlijk Winning Eleven?
Seabass: We zijn ooit begonnen met de Japanse competitie en we noemden het naar de elf winnende, glorierijke spelers. Tja, en als de game dan - onverwacht - zo'n succes wordt, ga je de naam natuurlijk niet meer veranderen.

PU: Maar waarom dan wel een andere naam in de rest van de wereld?
Seabass: De naam Winning Eleven slaat eigenlijk nergens op. Daarom vonden we Pro Evolution Soccer een betere naam. Maar achteraf vinden we dat Pro Evolution Soccer eigenlijk ook nergens op slaat...

JURJEN GAAT HARD

EXCITE TRUCK

"DIT IS ECHT RUIGE, ORGANISCHE SHIT."

De Excite-franchise met Excitebike (1984) en ExciteBike 64 (2000) heeft Jurjen nooit zo geboeid. Excite Truck leek hem aanvankelijk dan ook niet veel meer dan loos vulsel van het Wii-assortiment, vooral bedoeld om wat meer body aan de eerste releaselijsten te geven...

HÉ, HAAL JE TANDEN UIT M'N NAVIGATIESYSTEEM!

(DOOR DUTCH YODA): WIE ZIJN WIELEN BRANDT, MOET OP ZIJN ASSEN RIJDEN.

(DOOR DANCHAZ): MET DE VLAM IN DE PIJP, SCHEUR IK DOOR DE BRENNERPLAS

SORRY, IK DACHT DAT 'T EEN TOMTOMPOES WAS

Ondertussen heb ik een uur of drie met een - helaas nog steeds beperkte - versie van Excite Truck doorgebracht, en ik ben om. Dit is er weer zo eentje, zo'n titel die bij elke andere spelontwikkelaar een hoop modder had opgeleverd maar dankzij de gouden hand van Nintendo vol overtuiging van het scherm spat.

WIPWAP

De Wii-afstandsbediening ligt horizontaal in mijn handen, zoals bij de NES-controller. Ik geef gas met de tweeknop en kantel het balkje als een wipwap om naar links en rechts te sturen.
Het eerste heuveltje lanceert me de lucht in, ik geef kort twee tikjes op de richtingsknop en, vroemmmm, schiet met een turbo als een raket naar de volgende heuvel.
Ik vlieg tot nét voorbij de rand en kantel de afstandsbediening naar voren om mijn truck hetzelfde te laten doen. Het lukt me precies evenwijdig aan de ondergrond te landen, en in het Excite-universum wordt zoiets, swoesjhhhhh, beloond met een extra stoot snelheid. Zo schiet ik de bocht in en uit, waarbij ik nog net genoeg naar rechts hang om het Pow-icoontje van de weg te pikken. Pauw!
Een kakofonie van sirenes en explosies weerklinkt, mijn wagen gaat nóg sneller, lekt sterren en snijdt door een bosje bomen als een mes door de boter. Zo stuiter ik naar de volgende heuvel om er weer met een turbo vanaf te schieten, kilometers hoog door de lucht. Wauw!

ORGANISCHE SHIT

Excite Truck levert veel van wat de Burnout-serie zo vet maakt (absurd hoge snelheden die met overtuigende effecten in beeld worden gebracht, de uitdaging om tegenstanders te slopen voor extra punten) maar voegt daar een heleboel aan toe.
Allereerst natuurlijk de intuïtieve en feilloos werkende besturing met de beweginsgevoelige afstandsbediening, terwijl ook het kantelen van de wagens om ze evenwijdig met de ondergrond te krijgen, zorgt voor een veel minder oppervlakkige spelbeleving.
De organische omgevingen bieden voorts tal van binnendoor- en bovenlangsweggetjes, en je kunt de landschappen ook nog eens in realtime veranderen door van die kekke icoontjes te pakken. Wham, schiet er plots een berg uit de grond of lazert een concurrent ineens in een diepe kuil.
Dit is echt ruige, organische shit, je moet hard en constant werken om in de race te blijven.

TOPVORM

Voor het geval het je ontgaan was; Nintendo is in topvorm en produceert de laatste tijd nog meer boeiende en hoog kwalitatieve producten dan we al van de Japanse spellenreus gewend waren.
De grootste misser van de laatste maanden is (naast het uitbrengen van Tenchu Dark Secrets en het uitstellen van Star Fox, Actionloop en Mario 3-on-3) de zeer gebrekkige levering van review-exemplaren, want ik had in dit nummer al graag de eerste Wii-game beloond met een Gold Award.
(Ongemakkelijke stilte.)
Ik bedoel Zelda, natuurlijk, maar Excite Truck gaat vast wel ergens in de tachtig scoren.

GEVOETJEVRIJ

Nee, deze game wordt niet ontwikkeld door Nintendo's EAD of NST maar door het Amerikaanse Monster Games, Inc., vooral bekend van de NASCAR Heat-serie.
Het blijft wonderlijk en intrigerend, dat gevoetjevrij van Nintendo met de meest obscure types.

MEER RACERS?

Ze zijn nog niet aangekondigd, maar ik raak al helemaal opgewonden als ik denk aan Wii-versies van F-Zero, Unirally en, beter nog, Wave Race en 1080. Dat sturen en kantelen met de horizontaal vastgehouden afstandsbediening werkt en voelt perfect in Excite Truck, en zal ongetwijfeld ook aan genoemde games de nodige Pow toevoegen.

VERWACHTING

Dit wordt er eentje om bij te schrijven in het rijtje Wave Race, Mario Kart en F-Zero.

\+ Waanzinnig gevoel van snelheid en brute actie.
\+ Besturing met bewegingsgevoelige afstandsbediening werkt perfect.
\+ Toffe power-ups die een zwaar stempel zetten op het raceverloop.
\- Het is een lanceertitel in de VS (en niet bij ons).

Wii
MONSTER GAMES, INC. / NINTENDO
1 - 2 SPELERS
Q1 2007


JURJEN

voor NIEUWE

JAARABONNEMENT POWER UNLIMITED

+ NEED FOR SPEED CARBON

SAMEN VOOR MAAR € 59,60





WINKELWAARDE
12 X PU + NEED FOR SPEED CARBON X360 = € 109,59
12 X PU + NEED FOR SPEED CARBON XBOX, PS2, NGC = € 99,59
12 X PU + NEED FOR SPEED CARBON PC, PSP = € 89,99

MELD JE AAN VIA WWW.POWERWEB.NL/ABONNEREN,

Woon je in België en wil je een abonnement op Power Unlimited, bel dan: 02/556.41.40 of mail partnerpress

ABONNEES

JAARABONNEMENT POWER UNLIMITED

OF

+ Goya Multimedia

SAMEN VOOR MAAR € 39,60



DE INNOVATIEVE TOTAAL-OPLOSSING VOOR FOTO'S, VIDEO'S, MUZIEK EN DATA: ÉÉN OPTIMALE INTEGRATIE IN ÉÉN UNIEK PRODUCT. HIERVOOR ZORGEN BETROUWBARE MULTIMEDIA-, KOPIEER- EN BRANDFUNCTIES, EEN VEILIGE EN REVOLUTIONAIRE ONLINE-BACKUP EN DE VEELVULDIG BEKROONDE MAGIX-TECHNOLOGIE.

WINKELWAARDE
12 X PU + MAGIX GOYA MULTIMEDIA = € 89,59

VUL DE KAART IN, OF BEL 0800-5566622

7 DAGEN PER WEEK
VAN 09.00 - 21.00 UUR

@ampnet.be of ga naar www.powerunlimited.be/abonnerenbelgie



Luidspreke[illegible]atief is 22,5 cm hoog

BOSE®
Better sound through research®

HELD OP SOKKEN SCHEURT NAAR BRONS



ZELFS ALS JE HEEL LANG BLEEF KIJKEN, KWAM DE GEWENSTE INFO NIET BESCHIKBAAR.

HANDEWASSER WAS EEN VAN DE FAVORIETEN, MAAR VERLOOR IN PGR 3 MET EEN BANDDIKT

TEAM NL ÉÉN MEDAILLE

Het had zo mooi kunnen zijn in Monza. Tijdens de poulewedstrijden was Team NL vrijwel onverslaanbaar. De ene na de andere wedstrijd werd gewonnen, en dik ook. Maar toen de prijzen verdeeld werden, bleef alleen Need for Speed-kampioen Steffan Amende overeind. Spelend op zijn sokken...

Tijdens de eerste twee poulewedstrijddagen van de WCG-finale, kon de gamewereld zijn ogen bijna niet geloven. Team NL kickte ass. Dat eSporter van het jaar Manuel 'Grubby' Schenkhuizen zijn wedstrijden won, had iedereen wel verwacht. Maar who the fuck was Wouter 'Krye' Stapinkinga, die zomaar de Amerikaanse favoriet versloeg? En wie was die Steffan Amende, een 17-jarige gast die pas sinds kort Need for Speed: Most Wanted speelt? En wie was dat kleine mannetje, genaamd Handewasser, die op Xbox Live zo'n beetje alle snelheidsrecords in handen had?

OPTIMALE PRESTATIES

Bijna alles lukte tijdens die eerste twee dagen. Krye ging door met zes keer winst en slechts één keer verlies, Steffan won alle vijf zijn ritten, Grubby won alles, Handewasser zes winstpartijen en slechts een keer verlies, terwijl het Counter-Striker team DigitalMind alleen tegen de wereldtop nèt te kort kwam en dus eervol uitgeschakeld werd.
Ook FIFA kampioen Robert 'RyK' van Kleef sneuvelde met twee maal winst en twee keer verlies. Maar ook hij had met een beetje geluk de volgende ronde gehaald.
Oftewel, Team NL presteerde bijna optimaal en ging met vier deelnemers van de zes naar de single elimination dagen. Een record voor ons land.

GEEN MISLUKKING

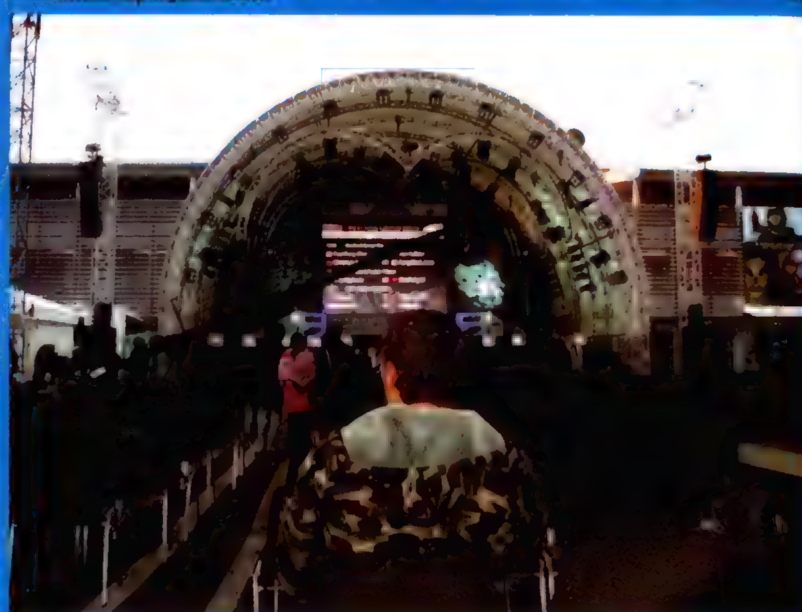
Maar toen kwamen die laatste twee dagen. Dagen die onze gamers het liefst zo snel mogelijk zullen willen vergeten. Want toen de rook was opgetrokken, bleek alleen Steffan een (bronzen) plak te hebben gewonnen. De rest haalde de halve finales niet.
En daarmee behaalde Nederland hetzelfde resultaat als vorig jaar bij de WCG 2006, toen alleen Grubby een bronzen plak wist te verdienen. Is de WCG 2006 daarmee een mislukking? We zijn er immers statistisch gezien niet beter op geworden. Het antwoord is een ondubbelzinnig 'nee'. De Nederlanders bleken zich namelijk op alle fronten met de wereldtop te kunnen meten. Een score van twee of zelfs drie gouden medailles was haalbaar geweest.
Grubby blijft gewoon top, een top die echter wel breder is geworden. Krye versloeg meerdere favorieten en dik ook. Handewasser is net 15 jaar oud en had duidelijk nog wat moeite met de druk. Maar iemand die bijna alle snelste tijden in handen heeft, komt er wel.
En Steffan is vanuit het niets zo maar naar de top geschoten. Een werkelijk ijskoude killer waar we de komende jaren nog veel plezier van gaan hebben.

ONDER DRUK SPELEN

Wat nu nog ontbreekt is de befaamde laatste stap. De spelers moeten meer op topniveau uitkomen, meer onder druk spelen. Kijk naar de VS, Duitsland of Japan waar vele top-toernooien zijn en dus veel sterke spelers. Die stuwen elkaar naar een hoger niveau. Dat gebeurt hier nog te weinig.
Maar het kan wel. Dan moet de eSports-scene gaan samenwerken, sponsoren moeten een keer lef tonen en die gasten financieel ondersteunen en er moet meer op niveau getraind worden. Doen we dat, dan kan het volgend jaar in Seattle, waar de WCG 2007 wordt afgewerkt, gaan spoken. Want dat Nederland talent heeft, dat is na Monza wel duidelijk. Voor ons en voor de rest van de wereld.

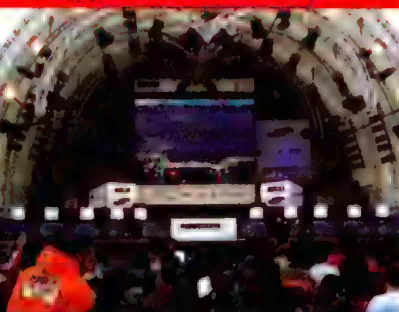
ZAADDODEND

Dat je een event als de WCG een beetje ceremonieel moet openen, dat begrijpen we zelfs bij de PU. Maar dat men het dermate tergend saai doet dat je bij het kijken ernaar gevaar loopt permanent onvruchtbaar te worden, dat hadden we nog niet eerder meegemaakt.
Wie verzint het om een presentator twee uur lang in het Italiaans de toeschouwers te laten vermaken?
Wie verzint het om het podium tussen de tribunes in te zetten, met het gezicht naar voren, zodat je er alleen vanaf de zijkant op kan kijken?
Wie verzint het dat ze de baas van de WCG, een 106-jaar oude knar, plus de burgemeester van Monza een half uur lang laten kakelen over 'games, community, vrede en samenzijn'?
Wie verzint het om op het podium een ongelooflijk nep toneelstukje te doen waarin de presenator zogenaamd door ninja's bedreigd wordt?
Het was een absoluut dieptepunt, waar slechts een ding mee werd bereikt. De spelers verdwenen razendsnel naar het hotel en lagen allemaal op tijd in bed.

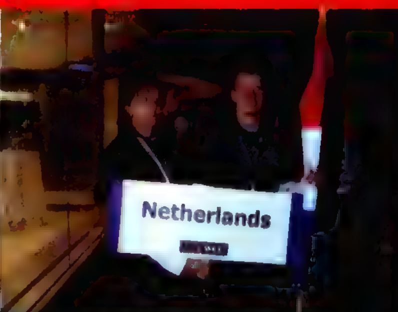




IN DE TRAININGSRUIMTE WERDEN DE LAATSTE PUNTJES OP DE I GEZET.



KOUKLEUMEN VOOR DE TOESCHOUWERS.



WOUTER STRANKINGA (LINKS) EN STEFFAN AMENDE.



"I DID NOT HAVE SEX WITH THAT WOMAN. NEXT QUESTION!"

BEHAALT OP WCG

DIGITAL MIND

SPEL: Counter-Strike
RESULTAAT: Derde in poule en uitgeschakeld

Eindelijk heeft Nederland weer een CS-team dat er echt voor gaat, dat bereid is een flinke poos bij elkaar te blijven en zich scheel te oefenen. En het resultaat was meteen zichtbaar. Digital Mind won de wedstrijden die [illegible] winnen (Roemenië, Macedonië en Italië), verloor net van het ijzersterke Noorwegen en dik van Zuid Korea. Allebei teams met bakken ervaring en vooral ontelbare uren CS-ervaring in de vingers. En dat maakt het verschil.

ROBERT 'RVK' VAN KLEEFF

SPEL: FIFA 06
RESULTAAT: Derde in poule en uitgeschakeld

Een speler met veel talent, die in ons eigen land echter te weinig weerwerk vindt waardoor hij wereldwijd steeds iets te kort komt. Dat RVK talent heeft is zonneklaar maar slechts een of twee keer per jaar op het hoogste niveau spelen, is te weinig om te groeien in niveau. Met twee keer winst en twee keer verlies presteerde hij naar behoren.

WOUTER 'KRYE' STRANKINGA

SPEL: Dead or Alive 4
RESULTAAT: Uitgeschakeld in kwartfinale

Krye zorgde voor het mooiste beeld van de WCG 2006. Hij moest in de voorronde spelen tegen de Amerikaanse kampioen. En deze intens arrogante kwast dacht die onbekende Hollander wel even te vegen. Drie minuten later had de Yank een 3-0 nederlaag aan zijn baggy broek. Helaas kon Krye dat topniveau in de kwartfinale niet vasthouden. Maar hij heeft bewezen de top aan te kunnen.

WOUTER 'HANDEWASSER' VAN SOMEREN

SPEL: Project Gotham Racing 3
RESULTAAT: Derde in poule en uitgeschakeld

Dat hij King Tuur, een topper in de PGR-scene, had verslagen, had iedereen gealarmeerd. Handewasser was de man-to-beat en aan die situatie was de piepjonge gamer [illegible]d. De druk leek hem iets te veel te wo[illegible]. Echter, toen hij eenmaal [illegible] de Xbox 360 ging zitten, verdween [illegible] stress als sneeuw voor de zon en won hij zes van de zeven partijen. Een tiebreak moest vervolgens de beslissing brengen, die Handewasser met een banddikte achterstand verloor. Ook hij zit dus vlakbij de top.

MANUEL 'GRUBBY' SCHENKHUIZEN

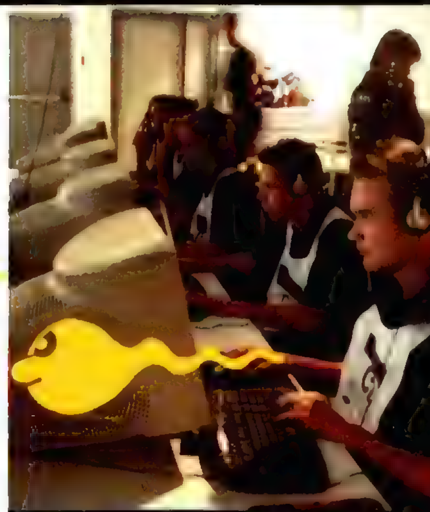
SPEL: WarCraft III: Frozen Throne
RESULTAAT: Uitgeschakeld in kwartfinale

Het feit dat Grubby geen medaille won, was misschien wel de grootste teleurstelling van het toernooi. We moeten echter de sterkte van de WarCraft-community niet onderschatten. De top is echt breed en er zijn veel spelers aan elkaar gewaagd. Het muntje kan steeds beide kanten op vallen. En bij Grubby viel 't net de verkeerde kant op. De Chinees SKYCN versloeg onze beste WarCraft speler in een uitermate spannende pot met 2-1 en dat betekende einde toernooi.

STEFFAN AMMENDE

SPEL: Need for Speed: Most Wanted
RESULTAAT: Derde plaats

De verrassing van het toernooi. Niemand kende hem voor Monza, en dat is [illegible] wel anders. Op zijn sokken en met [illegible] inmiddels befaamde stuurtje versloeg hij de ene na de andere topper. Slechts in de halve finale was de Rus [illegible] te sterk. In de wedstrijd om het brons liet hij vervolgens weer geen spaan heel van de Braziliaan Speed [illegible] dus was de derde plaats en 4000 dollar zijn deel. Steffan is een all-round gamer (hij is ook goed in Gran Turismo) die in de toekomst nog veel gaat winnen voor Nederland.



HET COUNTER-STRIKE TEAM VAN DIGITAL MIND PRESTEERDE NAAR BEHOREN.

KUTKOFFER

Het is vrij normaal dat wij, als we op trip gaan, een tas of klein koffertje meenemen. Je moet toch je tanden poetsen enzo. J.J. werd dit keer echter opgezadeld met een hutkoffer omdat hij de teamkleding van Nederland, België en Luxemburg moest meenemen. En dat heeft ie geweten. Niet alleen zorgde de koffer voor een hels gesjouw, op de terugweg deed het onding hem ook de vlucht missen. J.J. was weliswaar nog op tijd om het vliegtuig binnen te gaan, maar niet om de bagage nog te laten inchecken. En dus mocht hij voor 245 euro extra een upgrade betalen voor de volgende vlucht. We hoeven waarschijnlijk niet te vertellen wat er gebeurd is met de koffer.



VEEL ACTIVITEITEN WAREN GEPLAND ROND HET CIRCUIT VAN MONZA. DE ORGANISATIE HAD ECHTER OOK HET WEER NIET GOED GEREGELD.



REVIEWS

BALEN!

Kreeg ik de kans op de hoofdrol in een film, was ik ziek. En ik ben nooit ziek!
Nou ja, het was dan wel geen Hollywood produktie maar juist aan ons eigen Baklap TV had ik zo graag een keer meegedaan.
Ooit was ik in Korea voor de World Cyber Games en heb daar, samen met Dre, een week lang materiaal geschoten, interviews gehouden en sfeerimpressies gemaakt voor Gamekings. In de uitzending bleef daar echter precies acht seconden van over, waarin ik nog voor lul gezet werd ook.
Ik was dus wel effe klaar met dat medium, maar toen Murièlle me belde en me vroeg of ik naar Utrecht wilde komen om de rol van gangsterleider te spelen was ik nog bijna gegaan ook met m'n zieke kop. Al was een stoere gast met een druipneus en waterige oogjes denk ik niet zo geloofwaardig geweest.
Murièlle had echter meteen een alternatief. Baklap TV zou een item gaan filmen waar ik helemaal geknipt voor was: hoofd van de eenpersoons jury die de PU boothbabes voor Gameplay 2006 moest gaan testen. In één klap voelde ik me helemaal beter.



VEEL GEMIST

Voor mij was het deze maand Rockstar voor en Rockstar na. Het grootste deel van deze maand heb ik namelijk besteed aan Canis Canem Edit en Grand Theft Auto Vice City Stories.
Het was een heel karwei, mag ik zeggen. Op de redactie was het CCE wat de klok sloeg, vanaf mijn eerste bakkie koffie tot erm mijn laatste bakkie natuurlijk. Om vervolgens onderweg naar huis in de bus en trein weer vrolijk met GTA VCS verder te gaan. Het leek haast wel werk, af en toe.
Een en ander resulteerde er wel in dat ik beide games helemaal van voor naar achter heb uitgespeeld, alles ontdekt heb wat er te ontdekken viel en ook nog eens (redelijk) op tijd mijn tekst bij Ed ingeleverd heb.
Ik vraag me alleen af of het 't allemaal waard is geweest. Want door me zo te concentreren op deze twee games, heb ik wel erg veel toffe spellen aan me voorbij moeten laten gaan deze maand. Het is namelijk wel weer duidelijk in welke periode we zijn aanbeland als ik al die scores zo aan me voorbij zag trekken dit nummer. Een heerlijke tijd voor ons gamers natuurlijk.



GOLDAWARD



NIEMAND WORDT GESPAARD IN:
MEDIEVAL II: TOTAL WAR



MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON

"MIDDELMATIGHEID TROEF."

UITMELKER VAN DE MAAND

SNELSTE GAME

NEED FOR SPEED: CARBON



"ZO OPGEFOKT ALS EEN DOPEY GABBER."

BLOEDERIGSTE GAME



WARHAMMER 40 K: DAWN OF WAR - THE DARK CRUSADE

"BRUUT, HEFTIG, RAUW, FEL..."

GRAND TH

JEROEN LEERT GENIETEN





Jeroen is ongetwijfeld de grootste GTA liefhebber op de redactie en heeft dan ook alle delen uit de serie van voor naar achteren uitgespeeld. Tot ieders verrassing was hij echter helemaal niet zo enthousiast toen hij te horen kreeg dat ie Vice City Stories voor de PSP moest reviewen...

Wat een heerlijk gevoel om m'n helikopter tussen de wolkenkrabbers door te loodsen tegen de achtergrond van een nachtelijk Vice City met haar felgekleurde neonverlichting. De radio staat op Flash FM en ik hoor de eerste noten van Phil Collins' Easy Lover. Juist die muziek maakt een nachtelijke vlucht als deze voor mij nóg specialer. Het zorgt er voor dat ik helemaal opgeslokt word in deze digitale stad. Speler ben ik al niet meer, ik ben bewoner van de stad.

GENIETEN

De helikopter 'parkeer' ik midden op een kruispunt en ik ga mijn appartement binnen. Er gaat niets boven een stad, waarin je (na het voltooien van het hoofdverhaal) kunt gaan en staan waar je maar wilt. Een stad waarin je alle doelen behaald hebt maar waar er toch nog genoeg geheimen zijn overgebleven om ontdekt te worden.
Immers, na het voltooien van het verhaal (over Vic Vance en alle problemen waarin hij verzeild raakt) kun je Vice City pas echt gaan ontdekken en op je gemak van al het moois genieten. Ik waardeerde de game in ieder geval pas optimaal toen de stad aan mijn voeten lag.

GTA-MOE

Nog voordat Vice City Stories binnen was gekomen vroeg ik me af of ik het nog wel leuk zou vinden allemaal. Het free-roaming genre is inmiddels wel zo'n beetje door iedereen aangepakt, zonder dat er iets 'nieuws' mee werd gedaan. Vandaar dat ik het een beetje gehad had met al die Grand Theft Auto-achtige games. Een soort van GTA-burnout of zoiets. Dat gevoel bleef lang hangen, zelfs nog toen ik al halverwege het hoofdverhaal was.
Tot ik besefte dat ik me te veel op de opdrachten aan het focussen was. Ik moest dat missie-gerichte denken gewoon loslaten. Gewoon even de stad in, het strand op of een helikoptervluchtje maken. Even de tijd nemen om de dingen rustig op een rijtje te zetten. Immers, Vice City Stories is meer dan alleen opdrachten uitvoeren; je moet de hele sfeer van de stad in je opnemen om daadwerkelijk van de game te kunnen genieten. En dus deed ik dat.

ADEMPAUZE

Vandaar dat ik hoofdpersoon Vic Vance naar de jachthaven stuurde om daar een speedboot te 'lenen'. Ik zocht radiozender Wave 103 op en spoot over het helderblauwe water.

(DOOR: **C-ON-TROL**) KIJK JE WEL UIT VOOR DE BEKLEDING? IK BEN ER SCHIMMEL OP AAN HET KWEKEN.





(DOOR: **JW**) IK MAG STRAKS VOORIN!



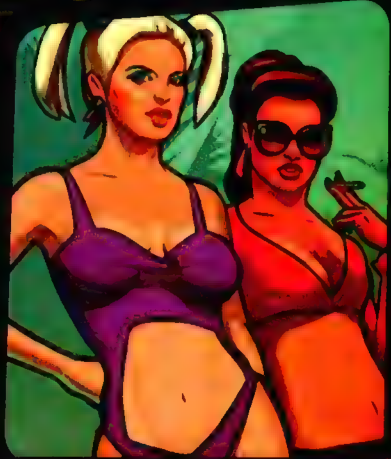
EUGÈNE, ZEG ER EENS WAT VAN! DIE JONGEN HIERACHTER ZIT STEEDS NAAR M'N KONTJE TE LOEREN!





EASY MONEY

In Vice City Stories is het heel handig om (zoveel mogelijk) geld te hebben. Hiermee kun je bijvoorbeeld nieuw wapentuig aanschaffen of de politie of het ziekenhuis omkopen (nadat je gearresteerd bent of overleden, kun je bij het politiebureau of ziekenhuis je wapentuig terugkopen).
Geld verdien je door wagens te verkopen of jezelf als chauffeur te laten inhuren. Het grote geld verdien je echter door missies succesvol af te ronden.
Maar er is nog een andere manier om aan geld te komen. Vice City is namelijk bezaaid met kleine criminele 'bedrijfjes' en die kun jij in handen krijgen. Door simpel een aanval te activeren en alle handlangers uit te roeien kun jij de eigenaar worden van zo'n bedrijfje, waarna het geld (mits je het zaakje goed beschermt) letterlijk binnenstroomt. En hoe meer 'bedrijfjes' je runt, hoe meer geld er op je rekening wordt gestort.



GRAND THEFT AUTO
VICE CITY STORIES



EFT AUTO VICE CITY STORIES

"VICE CITY STORIES IS MEER DAN ALLEEN OPDRACHTEN UITVOEREN."

Terwijl 'Everything Counts' van Depeche Mode als achtergrondmuziek fungeerde, ontdekte ik de andere kant van Vice City: de relaxte kant, de ontspannen kant. Het leven zonder tijdsdruk en zonder dat gevoel constant opgejaagd te worden.
Langzaam begon ik er weer plezier in te krijgen en verdween dat frustrerende mislukte-missie-gevoel steeds meer naar de achtergrond. Ik veranderde mijn speelstijl een beetje; niet langer stoof ik van opdracht naar opdracht maar ik nam slechts af en toe een missie aan om vervolgens na gedane arbeid de stad wat beter te leren kennen.
Vice City zit namelijk vol met extraatjes. Zo staat er op het strand een BF Injection die een leuke minigame activeert waarin je strandwachter speelt, is er een crossparcours waarop je met een Quad, BMX of crossmotor een aantal time-trials af kunt leggen en kun je zelfs een concert (zie kader In the Air Tonight) bezoeken.

STAPJE TERUG, SPRONG VOORUIT

Nadat ik de laatste missie had voltooid, ben ik de stad weer ingegaan en liet ik mij verrassen door al die leuke dingen die Vice City te bieden heeft, want daar draait het in feite om.
Vergelijk ik Vice City Stories echter puur en alleen op prestaties, inhoud en gameplay met de vorige delen, dan is het toch een stapje terug in de serie. Tegelijkertijd is het een sprong voorwaarts in het aanbod voor de PSP. Ik heb nog geen andere ontwikkelaar gezien die iets soortgelijks heeft weten neer te zetten op Sony's handheld. Zowel Scarface als The Godfather, beide free-roaming games op PS2 en Xbox, godien het op de PSP over een teleurstellende andere boeg.

SFEERTJE

Wat Vice City Stories erg goed doet, is je het gevoel geven dat je daadwerkelijk "in de game bent". Dat komt vooral doordat het hele jaren tachtig sfeertje zo fantastisch is neergezet, waarbij een hoofdrol is weggelegd voor de muziek.
Want hoe leuk het ook is om Vic in een fout colbertje plaats te zien nemen in een witte sportwagen, het echte jaren tachtig gevoel krijg je pas wanneer je 'Heart of Glass' of 'I Want To Know What Love Is' door de speakers hoort gillen.
Overigens verdween het gevoel dat Vice City Stories een stapje terug is in de GTA-serie als sneeuw voor de zon toen ik die nachtelijke helikoptervlucht maakte tussen de wolkenkrabbers van Vice City, met op de radio Phil Collins brullend door de speakers: "She's an easy lover, she'll take your heart but you won't feel it......"



HALEN ALS:

- Je Liberty City Stories helemaal grijs hebt gespeeld.
- Je Vice City de beste GTA game in de serie vond.
- Je nog steeds in de jaren '80 leeft.

IN THE AIR TONIGHT

Gaandeweg het avontuur zul je de bekende artiest Phil Collins ontmoeten (je weet toch?). En dat niet alleen; in een drietal missies zul je zelfs zijn leven moeten redden, en dat levert een leuke beloning op.
In de derde en laatste opdracht dien je namelijk Phil tijdens zijn concert te beschermen. Lukt het je om Phil in leven te houden dan kun je zijn concert, bestaande uit het nummer 'In The Air Tonight', zo vaak bezoeken als jouw budget het toelaat.





Deze neger buigt voor niemand. Zeker niet na een wilde avond in De Bruine Snor.



(Door: **flash**)
Vond ik die chicks van Need for Speed leuker.

CONCLUSIE

Vice City Stories biedt ook op de PSP alles wat je gewend bent van een GTA game: scherpe dialogen, over the top actie en een stad waarin je kunt gaan en staan waar je wilt. Een meer dan geslaagd avontuur.



JEROEN

SCORE **87**

Na een uurtje of twintig heb ik de credits voorbij zien komen, maar dan zit je slechts op zo'n 33 procent.

PSP
ROCKSTAR GAMES / TAKE 2
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

18+



POKÉMON MYST
BLUE RESCUE TEAM / RED RESCUE TEAM

Jurjen gedroeg zich de laatste weken een beetje vreemd. Nogal koel en afstandelijk. We begonnen ons al zorgen te maken, totdat we ontdekten dat er een nieuw Pokémon-spel in zijn DS zat. In het geval van Jurjen verklaart dat alles.

JURJEN IS EEN MUDKIP

Toen ik op een ochtend uit onrustige dromen ontwaakte, bemerkte ik in een Mudkip veranderd te zijn. Onwennig bewoog ik mijn korte poten over de leerachtige flappen aan mijn wangen. Een bries streek licht langs de kam op mijn hoofd. Ik kreeg er kippenvel van. Mudkippenvel!
Een Torchic verscheen. Ze zei blij te zijn met mijn ontwaken en vertelde dat ze zich zorgen had gemaakt. Ze vroeg mij naar mijn naam. Ik zei haar een mens te zijn. Zij lachte me uit. "Maar je lijkt in alles op een gewone Mudkip!"

KORTE POTEN

Het drong tot mij door in een avontuur beland te zijn. Een Pokémon-avontuur, maar niet het eerste de beste. Dit avontuur zou ik niet als trainer maar op de korte poten van een Mudkip moeten doorlopen. Het idee sprak mij aan, net als die Chic.De bries werd een wind waarop een Butterfree dreef. Ze was duidelijk in paniek. Haar kleine Caterpie was in een afgrond gevallen. "Een afgrond opende zich in de aarde, en mijn Caterpie viel er in!" Ik beloofde haar te helpen, de baby te redden. Torchic beloofde hetzelfde.

Samen trokken wij erop uit. De eerste missie van ons reddingsteam was begonnen.

POOCHYENA

Inmiddels heb ik honderden missies volbracht. Nog steeds met Torchic aan mijn zijde. Er is iets gegroeid tussen ons. Dat krijg je als je samen zoveel meemaakt en zoveel beproevingen doorstaat. Legendarische vijanden zijn verslagen, tientallen andere Pokémon hebben wij gerekruteerd, want iedereen wil wel bij ons horen. Voordat ik en de Chic een missie begonnen, kozen we telkens één of twee van de gerekruteerde Pokémon om ons te ondersteunen. Poochyena zat daar meestal wel bij, want dat hondje heb ik krachtige moves geleerd en netjes opgevoed, tot level 82 inmiddels.

EVOLUEREN

Alles draait om ervaring. Willekeurig samengestelde kerkers doorlopen, telkens weer op zoek naar de trap om de volgende etage te bereiken, onderweg vijanden verslaan, zo vergaarde ik de ervaring om sterker te worden. Ik werd zo sterk dat ik had kunnen evolueren, maar dat aanbod wees ik af. Ik ben me te veel gaan hechten aan mijn Mudkippenlijf. Natuurlijk liet ik Torchic ook niet evolueren, het idee alleen al. Zat ik ineens zeker met zo'n stoere Combusken opgescheept, niks daarvan. Mijn Torchic bleef een Torchic.

OM BEURTEN

Vanochtend rende ik wat al te zelfverzekerd door zo'n kerker, natuurlijk ontaardend in een plotselinge crisis. Poochyena geveld door een Charizard, Torchic vergiftigd. Ik dwong mezelf mijn stappen weer met zorg te zetten, in de wetenschap dat acties om beurten worden uitgevoerd, en mijn vijanden dus niets konden doen zolang ik nog niets had gedaan. Ik gaf een drankje aan Torchic, boem, kreeg zelf een stevige optater van Charizard. Gebruikte mijn waterpistool, mis, liep een extra klap op door verbranding, Charizard trapte nog eens na, ik bezweek en werd wakker.

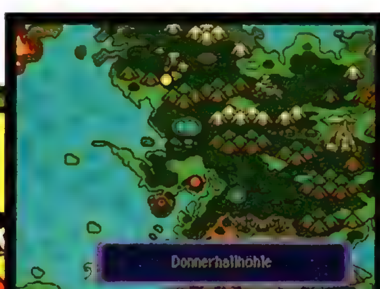
WEILAND

Ik koos ervoor te saven, klapte de DS dicht en keek uit het raam van de trein. Weiland, koeien, bomen, huizen met achtertuinen, door een ervan reed een kind op een skelter. Alweer een weiland, dit keer met schapen.
Na vijf minuten had ik het wel gezien en zette ik de DS weer aan. Ik wilde weer even Mudkip zijn, de kerker nog eens proberen, gewoon beter opletten dit keer.

TROTS

Als je weinig of niets hebt met het fenomeen Pokémon, dan tref je in Mystery Dungeon een prima kerkerkruiper. Gewoon een leuke, vlot speelbare RPG waarin het vechten met en het versterken van je personages centraal staat. Altijd goed voor een kerkertje tussen de bedrijven door, en er zitten er genoeg in, variërend in omvang van drie tot negenennegentig etages. Als het Pokémon-universum voor jou een speciale betekenis heeft, als de monstertjes voor jou meer zijn dan zomaar wat monstertjes, dat is dit veel meer dan zomaar een leuke RPG.
Geef het maar toe, jij wilt ook graag een Mudkip zijn of een Pikachu of een Bulbasaur.
Beantwoord de persoonlijke vragen aan het begin van het spel naar eer en geweten (zie kader), en ontdek de Pokémon die diep in jou schuilt. Het is niets om je voor te schamen. Ik ben een Mudkip met level 90, geef leiding aan een ijzersterk reddingsteam, en daar ben ik trots op.

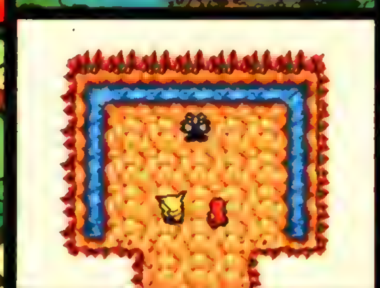








Hoor je hele beleefde tennissers ook wel eens tegen een bal zeggen: 'How may I serve you?'



(Door: **Star Wars Freak**)
"We zoeken iemand's hol. Weet jij waar we het kunnen vinden?"



(Door: **Se7enEleven**)
Het is geel, zit in je broek en is verkouden...... Een pikhatsjoe!



Always, wat een rare naam voor een Pokémon. Lijkt me meer iets voor maandverband ofzo...

ERY DUNGEON



ROOD OF BLAUW?

De rode versie is voor de GBA, de blauwe voor de DS. Los van een extra overzichtscherm en de mogelijkheid om opties te kiezen met de stylus in de DS-versie, zijn de versies identiek.

Door passwords uit te wisselen kan het reddingsteam uit de ene versie die uit de andere te hulp schieten, een nogal omslachtig en geforceerd voelend idee dat je in de praktijk niet zult gebruiken.

ROGUE

De opzet van Mystery Dungeon (dwalen door willekeurig samengestelde kerkers vol monsters, energiedrankjes en trappen die naar andere etages voeren) is terug te voeren op het computerspelletje Rogue uit 1980. In die tijd was een @-teken nog je personage, werd een Dragon vormgegeven door een D, en zag een Zombie eruit als een Z.
Chunsoft heeft in Japan al de nodige successen behaald door Rogue-achtige varianten op Final Fantasy en Dragon Quest te maken. Chunsoft is ook verantwoordelijk voor deze Pokémon-variant.



"IK BEN ME TE VEEL GAAN HECHTEN AAN MIJN MUDKIPPENLIJF."

POKÉMON MYSTERY DUNGEON







(Door: C-on-trol)
Toen Pikachu er achter kwam dat zijn villa weg was, was het huis te klein!

HALEN ALS

- Je wel eens droomt dat je een Pokémon bent.
- Je niet geeft om baanbrekende graphics, zolang de spelwereld maar duidelijk en consistent is ingericht.
- Je het wachten op Diamond en Pearl wilt verzachten.



PERSOONLIJKE VRAGEN

Het is duidelijk, Jurjen is een Mudkip, maar dat betekent niet dat jij ook een Mudkip wordt als je aan dit avontuur begint. Tijdens het intro moet je namelijk een aantal persoonlijke vragen beantwoorden, zodat het spel een beetje indruk krijgt van je karakter. Op basis hiervan wordt bepaald in welke Pokémon je verandert.
We hebben het even met een paar redactieleden geprobeerd, en kwamen tot de volgende schokkende feiten: Boris werd Bulbasaur, Jeroen werd Pikachu, Maarten werd Psyduck, Ed werd Machop en Steven veranderde in een Meowth.



CONCLUSIE

Verwacht niet de diepgang, de veelzijdigheid en het epische gevoel van een échte Pokémon-RPG (Diamond en Pearl komen pas in 2007), maar wel een leuke en behoorlijk uitgebreide kerkerkruiper met een alleraardigst verhaal.



JURJEN

SCORE 74

Het hoofdavontuur vraagt zo'n vijftien uur van je tijd, na het einde komen nog eens een flinke bubs extra kerkers en uitdagingen beschikbaar.

NINTENDO DS / GBA
CHUNSOFT / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW
3+





JAN GEDRAAGT ZICH DIPLOMATIEK

ANNO 1701

"ZELFS ONBELANGRIJKE ELEMENTEN ZIJN BIJNA TOT IN DE PERFECTIE UITGEWERKT."

HALEN ALS:
- Je dol bent op het bouwen van Madurodam stadjes.
- Je je neus graag in diplomatieke wespennesten steekt.
- Je altijd al op zoek was naar een game met een walvis.

De Anno serie is in Duitsland een gillend succes maar elders is het enthousiasme veel minder groot. Jan denkt dat dit met het derde deel wel eens zou kunnen veranderen.

Naar aanleiding van mijn Anno 1701 preview, kreeg ik kritiek op het feit dat ik zo blij was dat er walvissen en dolfijnen in de game zaten. Wat ik daar echter mee wilde zeggen is dat Related Designs met de perfecte uitwerking van deze, voor de gameplay onbelangrijke, elementen ondubbelzinnig aantoont oog te hebben voor detail. En juist dát maakt de speelwereld van Anno 1701 zo levendig en aantrekkelijk. Terwijl jij bezig bent je stad uit te bouwen, nieuwe eilanden te ontdekken en handel te drijven, draait de wereld gewoon door. Ik stopte af en toe zelfs met spelen om te kijken naar het reilen en zeilen in mijn stad of gebruikte de 'panoramaknop' waarmee de speelwereld wordt getoond als een mooie ansichtkaart.

CARTOONY

Related Designs heeft ongetwijfeld goed naar Settlers gekeken want de Anno serie heeft een make-over gekregen die in alles aan deze zo succesvolle serie doet denken. Niet alleen ziet Anno 1701 er prachtig uit; de mannetjes en vrouwtjes in je steeds uitdijende steden en kolonieën hebben iets koddigs, iets liefelijks bijna. De nadruk op diplomatie en de verschillende personages, van de gevoelige poëet Hendrik Jorgensen, de pompeuze aristocraat Winfried Schallert tot de grofgebekte pirate Carmen Marquez, zijn knap uitgewerkt.

EEN RAMP!

En terwijl jouw universiteiten nieuwe technieken onderzoeken, jij nieuwe huizen neerzet, jouw schepen handeldrijven en je de banden met de verschillende hoofdrolspelers zo goed mogelijk onderhoudt... kun je ook nog getrakteerd worden op natuurrampen. Wederom een visuele traktatie, al is het natuurlijk minder prettig als je complete veestapel door een tornado de lucht in wordt geslingerd of je florerende haven compleet wordt verwoest. Aardbevingen, de pest, een rattenplaag of een vulkaanuitbarsting... reken er maar op dat je leventje in deze uitgebreide cartoony Empire Builder regelmatig flink op z'n kop wordt gezet.

ANNO 1701 =



CONCLUSIE

Anno 1701 is zonder twijfel het beste deel uit de serie!

JAN

SCORE 82

De zeven zeeën bevaren en je ultieme stad nabouwen, houdt je weken aan je monitor gekluisterd.

PC
RELATED DESIGNS / SUNFLOWERS / ATOLL SOFT
1 – 4 SPELERS EN 2 SPELER COÖPERATIEF
OUT NOW

3+

ZOMAAR WAT ANNO

Ik heb even wat belangrijke jaartallen uit onze vaderlandse geschiedenis voor jullie opgesnord. Kun je tenminste claimen dat de PU naast uitermate grappig, goed geïnformeerd en toonaangevend (kuch), ook zeer leerzaam is!

- **Anno 1584:** Willem van Oranje vermoord door Balthasar Gerards.
- **Anno 1600:** Slag bij Nieuwpoort. Wat begon als een strafexpeditie tegen Franse kapers, eindigde in een van de grootste overwinningen op de Spanjaarden.
- **Anno 1953:** Watersnoodramp. Verschillende dijkdoorbraken zetten grote delen van Zuid-Holland, Zeeland, West-Vlaanderen en Noord Brabant onder water.
- **Anno 1988:** Nederland wint het EK voetbal in Duitsland.
- **Anno 1993:** Internet wordt voor het eerst toegankelijk voor het publiek.



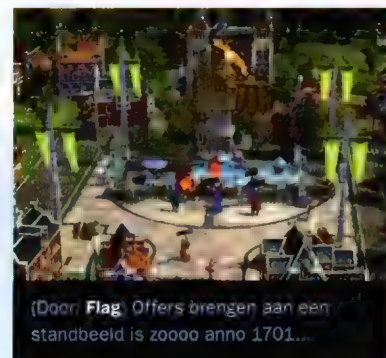
DIERENVRIENDEN

De makers van Anno 1701 moeten wel dierenvrienden zijn, want het spel zit tjokvol met beesten. Beesten die er niet alleen voor de lol zijn maar ook kunnen dienen als voedsel. Het spel huisvest namelijk arenden, gorilla's, beren, blauwe walvissen, dolfijnen, elanden, olifanten, flamingo's, vossen, haaien, kippen, honden, krabben, krokodillen, papegaaien, meeuwen, potvissen, herten, koeien, schapen, tijgers, wisenten, wolven en.....(effe op adem komen)... zebra's. Zoo Tycoon is er niets bij!





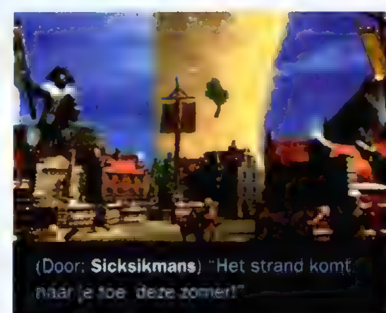
(Door: **martlien**) "Snel! pak de digitale camera! dan zetten we die dolfijn gelijk op onze weblog!"



(Door: **Flag**) Offers brengen aan een standbeeld is zoooo anno 1701...



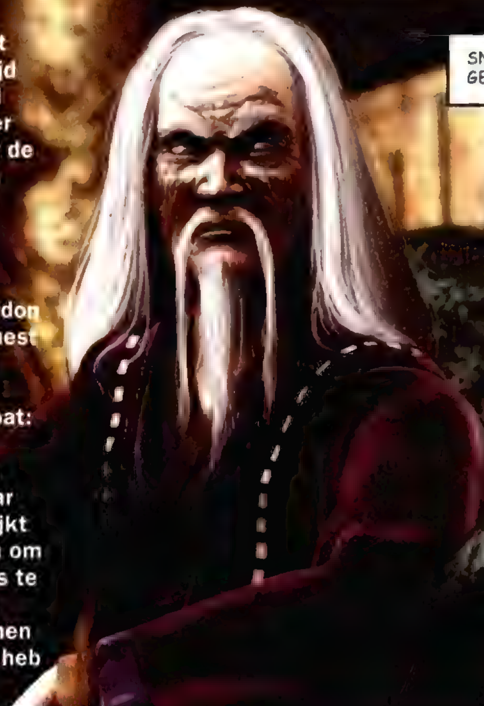
(Door: **Shwilly**) Anno 1701 werden bombrieven nog per postduif verzonden.



(Door: **Sicksikmans**) "Het strand komt naar je toe deze zomer!"



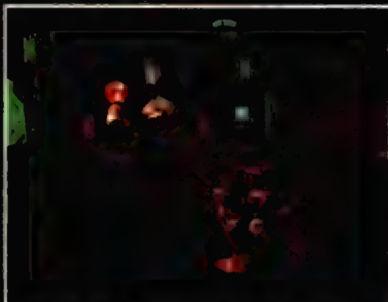
MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON



BORIS HEEFT NIETS TE MELDEN

Boris had Mortal Kombat: Armageddon liever op de Xbox 360 gezien maar dat is niet de enige reden dat hij zo weinig enthousiast is over dit laatste deel uit de eens zo roemruchte serie.

Soms is het reviewen van games het leukste werk van de wereld en soms zit je met tegenzin een weekend lang een middelmatige fightinggame als Mortal Kombat: Armageddon te spelen alleen om er achter te komen dat de game vrijwel niets doet dat het vermelden waard is. Uit alles blijkt dat men bij Midway er gewoon niet alles aan heeft gedaan om de serie op een waardige manier nieuw leven in te blazen.



Net als na het eten van pinda's, veegt een echte man ook na een bloederig gevecht, z'n vingers af aan z'n sokken.

MAILTJE

Net zoals Deadly Alliance het spel had moeten worden dat de Mortal Kombat serie na jarenlange uitmelkerij en verwaarlozing weer op de rails zou zetten, laat ook Armageddon zien dat men het bij Midway gewoon niet meer in de vingers heeft.
De serie wordt uitgemolken als nooit tevoren en ik vraag me af welke gamers bereid zijn om zestig euro neer te leggen voor zo'n spel. Stuur me eens een mailtje ofzo...

CUSTOM FINISH

Toch kent Armageddon een aantal features die op het eerste gezicht best interessant lijken. Je kunt nu eindelijk je eigen personage creëren en het is zelfs mogelijk om er een leuke finishing move bij te verzinnen.
Er is best veel mogelijk op dit gebied maar toch duurt het niet lang voordat je weer terug verlangt naar die brute moves van vroeger, want dat was toch altijd het leukste aan de serie. Iemand verrot trappen en hem dan ten overstaan van al zijn vrienden in de speelhal z'n ruggengraat uit het lijf rukken. Een boel van de oude personages zijn aanwezig in deze mislukte poging tot wederopstanding van de ooit zo spraakmakende Mortal Kombat serie, en omdat ook het vechtsysteem nog altijd hetzelfde is, voelt het allemaal weinig vernieuwend aan. Verder ligt het tempo te laag en komt de actie niet eens in de buurt van toppers als Dead or Alive 4 of Virtua Fighter 5.

KONQUEST

Aardig onderdeel van Armageddon is de geheel vernieuwde Konquest mode, een soort third-person action adventure dat in veel opzichten lijkt op Mortal Kombat: Shaolin Monks.
Tijdens de storyline kun je van alles en nog wat unlocken maar dat is eigenlijk bijzaak. Het blijkt gewoon verrassend leuk te zijn om de overbekende gameplay eens te ervaren in een andere setting.
Ik moet dan ook eerlijk bekennen dat ik hier de meeste tijd mee heb doorgebracht.

"DE SERIE WORDT UITGEMOLKEN ALS NOOIT TEVOREN."

Deze Konquest mode legt gelijk de vinger op de zere plek want de afwisseling en originaliteit van dit onderdeel staan in schril contrast met de eentonige ouderwetse gameplay van de Versus mode en daar kan zelfs de online mode niets aan veranderen.
Grafisch valt er eveneens weinig opzienbarends over de game te melden, en eerlijk gezegd ben ik ook wel een beetje klaar met de vorige generatie consoles.

ONDERAAN DE MIDDENMOOT

Een bizar onderdeel dat niet ongenoemd mag blijven is de zogenaamde Motor Kombat mode waarin je tegen elkaar kunt karten. Als je zulke onderdelen speelt, bekruipt je toch het gevoel dat de makers hun tijd beter hadden kunnen besteden aan het vernieuwen van de engine of het ontwikkelen van een next-gen versie.
Mortal Kombat: Armageddon weet, alle goede bedoelingen ten spijt, de verwachtingen niet waar te maken en kan de serie absoluut niet uittillen boven het niveau waarop het zich al jaren bevindt: onderaan de middenmoot.

MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON







En dan te bedenken dat ik tijdens de vakantie nog klaagde over harde matrassen.

HALEN ALS:

- Je altijd al in een MK game had willen karten.
- Je eigenwijs bent en niet gewoon wacht op Virtua Fighter 5.
- Je over Mortal Kombat niets kwaads kunt horen.

CONCLUSIE

Middelmatigheid troef in deze zoveelste Mortal Kombat game die het net niet heeft...



BORIS

SCORE 69

Ik was er na een uurtje wel klaar mee maar ben nog twee dagen doorgegaan. Zonde van mijn tijd.

PLAYSTATION 2 / XBOX
MIDWAY / CONTACT DATA
1 - 2 SPELERS

18+



HOEZO DE ROLLING STONES OUD! HOE OUD IS BACH WEL NIET!

HAD IK JE AL VERTELD DAT IK VEGETARIËR BEN?

ACH SCHAT, HET MAAKT MIJ NIET UIT DAT JE GEEN VLEES EET. ALS JE MAAR GENOEG VLEES LAAT ZIEN!

CANIS CANE

"DE FRISSE WIND DIE HET [FREE-ROAMING] GENRE NODIG HEEFT."

Het is maar goed dat Jeroen zichzelf in het testhok opgesloten had om Canis Canem Edit te spelen. Want we hadden hem anders echt iets aangedaan toen we merkten dat hij onze koffiemokken aan onze bureaus had vastgelijmd. Wat een pestkop!

HALEN ALS:

- Je ook zo moe wordt van al die Yo-Yo mothafucka games.
- Je een klein beetje bijscholing nodig hebt.
- Je ook zo terug verlangt naar het schoolplein.



Canis Canem Edit is even wat anders. Noem het een frisse wind door de game-industrie die momenteel wordt overspoeld door klonen van Grand Theft Auto. Games in het free-roaming genre, die allemaal hetzelfde sfeertje proberen te creëren. Ik heb 't in ieder geval wel zo'n beetje gehad om als gangster drugs te verhandelen of territoriums in te nemen van rivaliserende bendes. Het is dan ook erg verfrissend om jezelf nu eens in een heel andere wereld te begeven, al zal een schoolplein niet bij iedereen even positieve gevoelens oproepen...

CORRIGERENDE TIKKEN

Als speler neem je de rol aan van Jimmy Hopkins die zijn allerlaatste kans krijgt om iets van een opleiding te volgen. Zijn moeder en inmiddels vijfde stiefvader zetten hem af voor Bullworth Academy, waarna je hardhandig kennismaakt met de realiteit van de school. Wat volgt is een parodie op de Amerikaanse kostscholen en de samenleving van de United States in het algemeen. Als nieuweling word je meteen stevig aangepakt door de 'bullies' van de school en vanaf dat moment is de toon gezet. Om het avontuur (met een GTA-achtige structuur) te kunnen voltooien zul je van je af moeten leren bijten, het is eten of gegeten worden. Een pacifistische houding zal eigenlijk alleen maar resulteren in bezoekjes aan de ziekenboeg of 'mission failed' schermen.

Je zult noodgedwongen de nodige 'corrigerende tikken' uit moeten delen, om jezelf te redden of om opdrachten tot een goed einde te brengen, want alleen met succesvol afgeronde taken kun je het verhaal voortstuwen.



Als deze gast een volle tram binnenkomt staan alle bejaarden spontaan op.

HARDE HAND

Op Bullworth Academy maken een viertal groepen (de snobs, nerds, vetkuifen en sportlui) de dienst uit en is het Jimmy's taak er voor te zorgen dat het pesten ophoudt en dat iedereen op school in harmonie met elkaar kan leven. Een nobel streven natuurlijk, ware het niet dat een en ander wel met harde hand moet worden gerealiseerd.

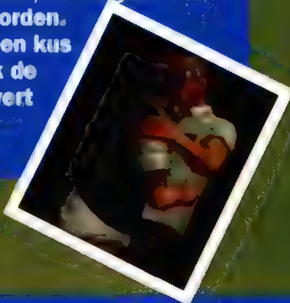
Het merendeel van de tijd zul je dan ook doorbrengen met vechtpartijtjes of het vluchten voor de oudere leerlingen die als een soort politieagent

KISS THE GIRL (OR BOY!)

Door al die tikken en knietjes in het kruis zal Jimmy de nodige gezondheid verliezen. Deze kan hij aanvullen met een simpel drankje uit de automaat of, beter, een kus van een meisje.

Met een kus kun je een deel van je gezondheid terugkrijgen. Je dient echter wel de eerste les van deze kunst succesvol afgerond te hebben. Het enige wat je hoeft te doen is even aanpappen met een dame naar keuze, een praatje met haar maken, vervolgens een cadeautje aanbieden et viola: er kan gezoend worden.

Je hoeft echter niet alleen maar de dames om een kus te vragen, Jimmy vindt de jongens kennelijk ook de moeite waard. Een tongzoen met een jongen levert overigens ook extra gezondheid op.





LEERGIERIG

Het volgen van de verschillende lessen heeft zo zijn voordelen. Deze lessen zijn vermomd als minigames. Zo moet je bij chemie en techniek de juiste knop op het juiste moment indrukken terwijl je bij gymnastiek moet worstelen of trefballen.
Het leukste (en moeilijkste) was Engels, waar je van gehusselde letters binnen een bepaalde tijd bestaande Engelse woorden moest zien te maken. Een echte hersenkraker.
Ieder vak bestaat uit vijf fases en voor ieder succesvol afgeronde fase krijg je een extraatje. Bij chemie is het bijvoorbeeld de mogelijkheid om een chemieset mee te nemen en zelf (als je alle lessen goed gevolgd hebt) stinkbommen, rotjes en jeukpoeder te maken.
Gymnastiek levert je nieuwe aanvallen op of geeft je extra trefzekerheid terwijl Engels je de mogelijkheid geeft om je uit problemen te praten.

M EDIT

JEROEN BLIJFT NA



de orde op de school handhaven. Misstappen die jij begaat, zoals iemand pesten, slaan of spijbelen worden dan ook zonder meer aangepakt. En als je gesnapt wordt (door een oudere leerling dus), krijg je een enkeltje rector of word je naar je les teruggebracht.

MODELLEERLING

Overigens is het door simpelweg hard weg te lopen, niet al te moeilijk uit de handen van deze oudere leerlingen te blijven. Al hamerend op de X-knop stuurde ik Jimmy over het schoolplein, om de school heen om dan snel ongezien in een prullenbak te springen. Daar liet ik Jimmy zitten tot de woede van de oudere leerlingen enigszins bekoeld was.
Over het algemeen heb ik me echter keurig gedragen en geen onnodig geweld gebruikt. Een voorbeeldige leerling eigenlijk en ik deelde dan ook vrij snel mijn dagen zo in dat ik vooral in de ochtend lesuren zou volgen. Zodoende had ik de middag en avond om de verhaallijn te volgen.

ONTSPANNEN

De GTA-achtige structuur, dus een open wereld waarin je op bepaalde plaatsen opdrachten aan kunt nemen, levert een heel ontspannen speelervaring op. Als speler bepaal je namelijk wat je doet en hoe je het doet.
In het begin van het verhaal zul je jezelf voornamelijk op en rond het schoolplein moeten zien te vermaken. Je neemt wat opdrachten aan van de nerds en doet wat voor hulpbehoevende leerkrachten. Dit varieert van het stelen van slipjes uit de meisjesslaapzaal tot een nerd te hulp schieten die wordt lastig gevallen door wat vetkuiven. Veel van je tijd breng je dan ook rennend door, van het ene naar het andere gedeelte van het schoolplein. Tot het moment waarop je een skateboard aangereikt krijgt en het allemaal iets sneller gaat.
Op het moment dat je toegang krijgt tot het stadje Bullworth zul je regelmatig opdrachten aannemen in de stad of het naburige pretpark. Tegelijk krijg je ook de beschikking over een fiets. Zit je midden in de stad en wil je iets sneller terug zijn op school, dan kun je echter altijd de schoolbus pakken die je voor de deur van de school afzet.



Hij begon z'n criminele carriere pas echt toen ie als kruimeldief een pak beschuit jatte.

FRIS WINDJE

Canis Canem Edit heeft me zeer weten te boeien. Het verhaal mag dan niet erg origineel zijn, de setting en de sfeer wisten mij al vanaf het begin te pakken. Personages komen werkelijk tot leven dankzij spitse dialogen en uitermate goede stemacteurs.
Toch bleef ik, nadat ik het hoofdverhaal succesvol afgerond had, een beetje met een leeg gevoel achter. In Bullworth valt (in tegenstelling tot in bijvoorbeeld San Andreas) gewoon niet genoeg te beleven als je je opdrachten hebt voltooid.
Canis Canem Edit is echter wel de frisse wind die het (free-roaming) genre nodig heeft, alleen gaat dat windje net iets te snel liggen.

CANIS CANEM EDIT



CONCLUSIE

Canis Canem Edit doet eindelijk iets nieuws in het genre, maar weet buiten het hoofdverhaal helaas niet lang genoeg te boeien.



JEROEN

SCORE **85**

Je zult een kleine vijftien uur nodig hebben om het hoofdverhaal af te ronden, waarna je natuurlijk altijd nog lessen in kunt halen die je gemist hebt, of op zoek kunt gaan naar die 75 elastiekjes...

PLAYSTATION 2
ROCKSTAR GAMES / TAKE 2
1 SPELER
OUT NOW

16+



JAN SMELT DE KAZEN



MEDIEVAL II:

Met de Total War serie werd de droom om massale historische veldslagen na te spelen werkelijkheid. En dankzij Medieval II droomt Jan prettiger dan ooit...

Dat moment, dat ene moment... dat mijn ruiters te paard keihard en massaal de vijandelijke grondtroepen treffen. Het geluid van honderden, zo niet duizenden hoeven trappend op de aarde, gevolgd door de eerste confrontatie met mensenlichamen die weggevaagd worden. Het is even walgelijk als opwindend.

De vijandelijke legers worden letterlijk onder de voet gelopen door de voortdenderende paardenmassa waarbij de lansen en zwaarden hun doel niet missen. Versplinterend hout, kletterend staal, gegil, gekraak en gedreun. Attack!!! Schreeuwen mijn kloeke ruiters. Niemand wordt gespaard. Bijlen, goedendags, zwaarden en messen doen waarvoor ze gemaakt zijn: hakken, doorboren en verbrijzelen.
Een aantal vijanden dat probeert weg te vluchten wordt snel ingehaald door een minstens drie keer zo grote groep ridders te paard. Hun paniekerige vlucht bekopen ze met de dood. Welkom bij Medieval II: Total War; de beste RTS van 2006.



GROTER EN GEMENER

Nadat ik aanvankelijk een tikje teleurgesteld was over het feit dat Creative Assembly geen nieuwe Totale Oorlog in stelling bracht, maar terugviel op een eerdere liefde (de Middeleeuwen) ben ik inmiddels helemaal bijgetrokken en enthousiaster dan ooit tevoren. Vooraf dacht ik dat het bijna onmogelijk was om



HALEN ALS:

- Je vroeger graag riddertje speelde.
- Je houdt van kastelen... in de as leggen.
- Je de Totale Oorlog wil voeren!!!!

Rome: Total War te overtreffen, maar Medieval II: Total War is groter, gemener en beter dan alles wat ik op dit gebied ooit gezien heb.
De Middeleeuwen lenen zich dan ook als geen ander tijdperk voor de Total War formule die ook deze keer weer als een zojuist afgevuurde katapult fier overeind staat.

GOUD

Om toch nog even kort te gaan; je hebt een strategische 3D wereldkaart en naar eigen inzicht kun je vijf eeuwen lang proberen het machtigste land te worden.

Je kiest uit een van de vele Europese grootmachten, maar ook de Moren, Egyptenaren en Azteken uit de nieuwe wereld zijn van de partij. En om maar meteen op die laatste in te haken: naar het einde van een grote, epische campagne toe opent de mogelijkheid zich om ook de Nieuwe Wereld te bezoeken en tot je rijk toe te eigenen. Veldslagen in dit gebied laten zich weer heel anders spelen en ineens begint Medieval II eigenlijk weer helemaal opnieuw. Echter, je moet wel eerst de techniek hebben ontdekt om zeewaardige schepen te kunnen bouwen. Maar ja, het Azteekse goud lonkt!

GEEN KLOONLEGERS

Maar voor je zover bent gekomen, heb je er al heel wat uren op zitten.
Of niet, want je kunt ook direct

MMMM, LEKKER MALS GRAS!

GA GERUST JE GANG, MAAR IK HEB MIJN BALANSDAG.

TOTAL WAR



RELIGIE & BLOEDLIJNEN
Religie, goed liggen bij de Paus, trouwen met een katholiek viswijf om land te vergaren, geloof opdringen, een Paus laten ombrengen, eigen familieleden laten vermoorden… Diplomatie en netwerken op z'n Middeleeuws komen heerlijk gemeen tot leven in Medieval II. Daarbij vergeleken is de achterkamertjespolitiek van Bush nog netjes te noemen!

MEDIEVAL II: TOTAL WAR



"WAAROM BRAVEHEART OF GLADIATOR KIJKEN ALS JE MEDIEVAL II: TOTAL WAR KUNT SPELEN?"

voor een snelle instant battle gaan, een korte campagne doen of het hele spel spelen als een turn-based Civilization game waarbij het spel de uitkomsten van de realtime battles zelf uitrekent. Als je voor die laatste optie kiest, heb je natuurlijk een gaatje in je hoofd want iedere normale Total War gamer duikt natuurlijk meteen in een campagne, groot of klein, en dan zul je zien dat de kloon-legers van Rome: Total War verleden tijd zijn en dat de individuele units toch wel heel veel detail met zich mee brengen. En dat je soldaten angst uitstralen als ze in de minderheid zijn. En dat steden en kastelen vele malen groter en gedetailleerder zijn…



BELEGERING
Nu ik het toch over steden heb; de belegeringen zijn ongetwijfeld het hoogtepunt van Medieval II. Fantastisch in Medieval (I), waanzinnig in Rome: Total War maar briljant in Medieval II.

Ook deze keer is het voorwerk van de spion nog belangrijker. Deze kan info inwinnen over het aantal vijandelijke legers, de verdediging en de hoeveelheid voedsel van de in te nemen stad. Deze keer kan de spy de hekken van de stad weer openzetten waardoor jij sneller binnen de muren geraakt. Eenmaal aan de belegering begonnen, kun je je borst nat maken. Door de eeuwen heen verandert de oorlogsmachinerie met je mee, en wanneer het buskruit is uitgevonden, gaan die massieve muren gelukkig wat sneller neer.

Nog steeds is het een monsteropgave om een stad of kasteel in te nemen, maar de adrenaline die door je aderen giert tijdens deze spelmomenten is onbetaalbaar. Na de eerste muur ben je er nog niet, want in het geval van een kasteel heb je te maken met inner- en outerwalls. Muren die bewaakt worden door legers boogschutters met meer pijlen die door de lucht suizen dan er lelijke vrouwen in Rusland zijn. Uiteraard geef je partij met stormrammen, siege towers en allerhande katapulten en dat verveelt zelfs na meer dan honderd potjes niet.

Waarom een film als Braveheart of Gladiator kijken als je Medieval 2: Total War kunt spelen?

WAT EEN KLOTEWEER

NOU, DAN HAD JE ER GISTEREN BIJ MOETEN WEZEN. DIE HAGELSTENEN LEKEN WEL KANONSKOGELS.

MIJN BROER ZIT BIJ HET CIRCUS, DE MAZZELPIK.

GOH, IK BEN DUIDELIJK NIET DE ENIGE DIE DACHT: IK TREK VANDAAG IETS BLAUWS AAN.

MULTIPLAYER
Natuurlijk kent M II: TW weer een uitgebreide multiplayer mode. Ik moet echter eerlijk bekennen dat dit bij de Total War games nooit zo mijn ding is. Misschien wel omdat ik, als ik eenmaal een paar een keer een campagne uit heb gespeeld, zoveel tijd in de singleplayer heb gestopt dat ik meestal moe maar voldaan naar een andere game uitwijk.

Tijdens diverse presentaties heb ik wel even met de multiplayer gestoeid en die is ook deze keer weer zeer uitgebreid. Hier mag je kiezen uit 21 speelbare facties, waaronder dus ook de niet-speelbare volkeren uit de singleplayer, zoals onder andere de Azteken, de zogenaamde Papal States en de Mongolen. Erg goed en lekker vlot is de Battle Scenario mode waarbij spelers meteen in een snel, uitgebalanceerd potje oorlog duiken. Ideaal voor tijdens de lunchpauze op het werk.



CONCLUSIE
De Total War serie is misschien wel de meest constante reeks ooit gemaakt. Ieder nieuw deel is weer beter; massale veldslagen kwamen niet eerder zo episch en overdonderend in beeld. Medieval II heeft mij in ieder geval volledig weggeblazen.



JAN

SCORE 93

Omvangrijker dan dit krijg je je RTS spektakel niet voorgeschoteld. Tot de eerste onontkoombare uitbreiding voor Medieval II, ben je hier maanden mee zoet.

PC
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA / ATARI
1 - 8 SPELERS
OUT NOW

12+



HARVEST MOON: MAGICAL MELODY

Soms volgen we Jurjen niet helemaal. Hij hoefde voor deze PU maar een paar stukjes in te leveren, en toch liep hij de hele dag te klagen dat hij zo hard moest werken...

Oh ja, tuurlijk joh, lees deze pagina ook nog maar even. Alsof er niets beters te doen valt. Ja, ik zie je wel zitten daar, met die ontspannen smoel van je. Gezellig hoor, met de PU op schoot, even lekker een stukje lezen.
En ondertussen moet ik werken, werken, werken en nog eens werken. De ene deadline na de andere kutklus. Ik werk me nog eens halfdood. Liever helemaal dood eigenlijk, want pas dan mag ik rusten.

UITPUTTING

Gelukkig bestaan er van die dingen als videogames, van die dingen die me even laten ontsnappen aan de waan van de dag. Dus ik begin aan Harvest Moon en ik kan meteen aan de slag.
Boomstronken en rotsen verwijderen, het land omploegen, en nog voor ik een zak zaad heb gevonden, val ik er dood bij neer. Halfdood helaas want ik word een dag later wakker in mijn bed, en de dokter zegt dat ik beter moet eten. Vervolgens word ik voor mijn uitputting beloond met een muzieknoot, één van de honderd die nodig zijn om de oogstgodin te wekken, het ultieme doel in deze nieuwe Harvest Moon.

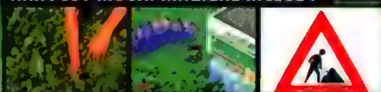
ZWAAR

Nee, ik heb inderdaad geen zin meer om verder te spelen, maar goed, werk is werk, en Ed zit op de tekst te wachten. Dus ik haal eens diep adem, en ga weer aan de slag. Land bewerken, gewassen zaaien, water geven, hout hakken, kippen voeren, eieren rapen, koeien te eten geven en melken, boter maken, gewassen oogsten, land kopen, beter gereedschap kopen, schapen scheren, naar grondstoffen spitten in mijnen, vissen vangen in rivieren... diepe zucht.
Het leven van een boer blijkt bijna net zo zwaar als dat van een spelbespreker.

"HET LEVEN VAN EEN BOER BLIJKT BIJNA NET ZO ZWAAR ALS DAT VAN EEN SPELBESPREKER."

STRUCTUUR

De eerste uren voel ik mij een slaaf van het spel. Maar ik moet zeggen, als de zaken eenmaal een beetje beginnen te lopen, ontstaat vanzelf weer dat vreemde gevoel van voldoening dat de Harvest Moon-... eigen is.
...baar onoverkomelijke ...emen worden behapbaar door ... stapje te verwerken. ...engen in d... ...daar gaat het om. Het overzicht houden, doen ... wordt verlangd. Ik oogst wat ik zaai. Na een uur of vijf spelen ontstaat er zelfs een voorzichtig overschot, en durf ik de dames in het dorp eens wat tijd te gunnen.
En af en toe zwerf ik door de omgeving, gewoon, om er wat meer van te zien. Zonder direct doel of verlangde opbrengst.
Nou ja, stiekem hoop ik natuurlijk een schat te vinden of nog zo'n muzieknoot te veroveren, maar mag je dat werk noemen?



ANIMAL CROSSING

Zonder gew... ...elfiguren en zonder ...ippe toestanden weet de Harvest Moon-serie ... te scoren bij een publiek dat het ... erg vindt om veel re...ve ...delingen uit te voeren.
Magical Melody voegt iets meer avontuurlijke en communicatieve aspecten toe aan de degelijke basis, waardoor de game wat meer richting Animal Crossing begint te neigen.
Maar pas op, want Harvest Moon blijft een stuk trager, minder snel belonend en meer gericht op de noeste arbeid.
Voor mijn lol zou ik het eerlijk gezegd niet spelen, wat niet betekent dat er geen lol aan valt te beleven.





OOGSTMAAN

De titel Harvest Moon laat zich direct vertalen naar oogstmaan, de volle maan die meestal eind september of begin oktober de aarde verlicht met een gele gloed. Deze maan staat symbool voor hard werken, omdat boeren van oudsher het extra licht goed konden gebruiken om ook 's avonds en 's nachts hun oogst binnen te halen.





HALEN ALS:

- Je toe bent aan huisje, boompje, beestje, vrouwtje, kindje... burnout?
- Je graag échte tijd en moeite steekt in het bereiken van je doelen.
- Je in Animal Crossing het meeste plezier beleefde aan het handelen met fruit en vissen.

CONCLUSIE

Het boerenbestaan is veeleisend, zonder al teveel opwindende momenten, en daarom niet voor iedereen weggelegd. Maar op de geheel eigen charme en kwaliteit van de game valt niets af te dingen.


JURJEN

SCORE 78

De belangrijkste doelen, zoals het stichten van een gezin en het wekken van de oogstgodin, bereik je na zo'n veertig uur ploeteren, maar daarmee is het spel nog niet voorbij.

GAMECUBE
NATSUME / RISING STAR / NINTENDO
1 SPELER (MINIGAMES 1 – 4)
RELEASE: 2 DECEMBER 2006
3+



WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR - THE DARK CRUSADE

JAN GAAT OP KRUISTOCHT

Company of Heroes is nog maar net uit, of dezelfde ontwikkelaar komt alweer met een ijzersterke RTS aanzetten. "Is Relic in een ketel met toverdrank gevallen?", vraagt Jan zich hardop af.

Het sterke van de Warhammer 40K serie is de snelle actie die het basis bouwen en het resource-management naar de achtergrond schuift. Begrijp me niet verkeerd; ik ben dol op virtueel goud mijnen, olie boren, harvesten of boompjes omhakken en vervolgens een dik ommuurde basis bouwen, maar de Warhammer 40K serie leent zich nu eenmaal perfect voor snelle, rauwe, felle battles waar het bloed letterlijk van het beeld spuit.

RISK

Wat nog veel belangrijker is, is dat de singleplayer campagne met alle (nu zeven in totaal dus) aanwezige rassen is te spelen.
Een singleplayer die zich voltrekt volgens een soort Risk principe waarin je je legers turn-based verplaatst maar in real-time de daadwerkelijke gevechten uitvoert. Hierdoor ben je meer je eigen oorlog aan het voeren dan dat je acties verhaal gedreven zijn, zoals in andere singleplayer campagnes in RTS games. Dit vond ik in ditgeval erg leuk en voelde ook minder geforceerd.
Warhammer draait namelijk niet om diepe verhaallijnen, maar vooral om brute, heftige gevechten. En die krijg je meer dan genoeg in The Dark Crusade.

WAT IS WARHAMMER?

Warhammer is van oorsprong een tabletop battle game. Oftewel: men neme een enorme houten plank ter grootte van een treintafel waar miniatuur bergen, bomen en burchten opgezet zijn. Vervolgens nemen spelers het daar met miniatuur fantasy legertjes tegen elkaar op, volgens strakke turn-based regels, dobbelstenen en een flinke dosis fantasie.
Bovendien hebben deelnemers vooraf aan deze langdurige, Risk-achtige speelsessies eerst uren, dagen, weken zo niet maanden opgeofferd om al die tinnen orcjes, dwergjes en kanonnetjes met een penseel en een vergrootglas te beschilderen.
Je moet het maar leuk vinden.
Het van oorsprong Engelse Warhammer is inmiddels wereldberoemd en vooral in eigen land en Amerika zeer populair.
Inmiddels zijn er cardgames, spin-offs (Warhammer 40K), comics, boeken en games van Warhammer.





"HET BLOED SPUIT LETTERLIJK VAN HET BEELD."

STOER

Wat begon als de tweede add-on van Dawn of War (na Winter Assault), groeide uit tot een volwaardige stand-alone game. En wat voor een!
Er zijn twee nieuwe rassen, nieuwe units, meer dan twintig nieuwe multiplayer maps en een nieuwe strategische campagne structuur die de gameplay naar een hoger plan tilt. Bovendien kun je dit spel 'out of the box' spelen. Je hebt Dawn of War niet nodig.
De twee nieuwe rassen zijn The Necrons (hakkende Undead Terminator skeletten) en de Tau (meer tactische Mech Warrior touch) en beide rassen hebben stoere eenheden en geven de strategische strijd een nieuwe injectie.





WARHAMMER WORDT COOL

Warhammer begint eindelijk een coole franchise te worden binnen de game-industrie, en dat was wel anders de voorgaande jaren. Totdat Relic zich met de franchise ging bemoeien, kwamen er eigenlijk alleen maar tergend slechte turn-based games uit en over Warhammer 40.000 - Fire Warrior hoeven we ook niet te hebben.
Inmiddels is het een stuk beter gesteld met de franchise. Relic leverde zogezegd drie puike 40K RTS games af en Mythic Entertainment komt volgend jaar met het veelbelovende Warhammer Online. Bovendien staat de RTS Warhammer: Mark of Chaos, dat zich afspeelt in het oorspronkelijke Warhammer universum, nog op stapel. Deze game wordt nu al de fantasy variant van Rome: Total War genoemd. Gulps!

HALEN ALS:

- Company of Heroes toch niet helemaal jouw ding is.
- Je Winter Assault ook al zo' n aangename verrassing vond.
- Je liever een mals biefstukje eet in plaats van een forel fileert.



CONCLUSIE

Ik ben aangenaam verrast en zwaar onder de indruk van The Dark Crusade, een game waarmee Relic opnieuw Warhammer 40K liefhebbers én RTS fans een grote dienst bewijst.



JAN

SCORE **85**

Het is dat Medieval II: Total War momenteel ook op mijn PC snort, anders was ik hier de komende weken zoet mee geweest.

PC
RELIC ENTERTAINMENT/ THQ
1 - 8 SPELERS
OUT NOW
16+




En toch denk ik nog steeds dat ie 't allemaal niet zo kwaad bedoelt.


Achteraf had ie toch liever eerst een plaatselijke verdoving gehad.

Warhammer: Mark of Chaos

42 SPEL KLASSIEKERS

JURJEN IS AAN DE BEURT

"ONDERTUSSEN HEB IK HEEL WAT LULLEN EN TIETEN GETEKEND, EN OOK WEER WAT FIJNE SCHELDWOORDEN BIJGELEERD."

Met de game 42 Spel Klassiekers mikt Nintendo duidelijk niet op gamers maar, gewoon, op mensen die van spelletjes houden. Of gamers die van spelletjes houden, zoals Jurjen.

De met dertig euro sympathiek geprijsde spellen blijken onderverdeeld in acht categorieën. Er is een categorie met van die eenpersoons dingen als Solitaire (Patience), Mahjong en Escape (leuke schuifpuzzels), maar de meeste klassiekers zijn gezelschapspellen, wat betekent dat ze bedoeld zijn om tegen andere mensen te spelen, dus dat heb ik gedaan.

LULLEN EN TIETEN

Ik schaakte met mijn broertje, heb me met drie vrienden een avondje prima vermaakt met Texas Hold 'Em, en speelde Checkers met mijn zwager (dammen, alleen je mag niet acheruit slaan!).
Tussendoor heb ik heel wat lullen en tieten getekend, en heb ik er ook weer wat fijne scheldwoorden bijgeleerd. Er is namelijk een soort van Pictochat in de game geïntegreerd waarmee je tekeningen en teksten naar elkaar kunt sturen. Handig als zo'n tegenspeler weer eens vijf minuten over z'n volgende zet zit na te denken.

ONLINE

Solo speelde ik Stamp (een reis door alle spellen om stempels te verdienen) en het pittige Mission, waarna ik concludeerde dat ook deze spelletjes de tijd voorbij lieten vliegen en me met een voldaan gevoel achterlieten.
Tenslotte ben ik online gaan bowlen, nappen, darten en Pictochatten tegen gezichtsloze mensen, en ook dat bleek leuker dan ik had verwacht.

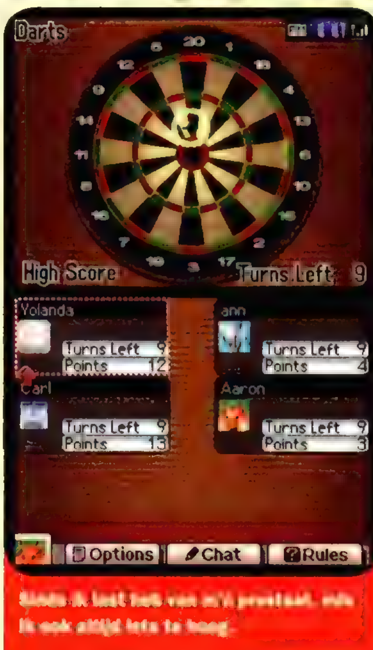
POSTZEGELFORMAAT

Er is helemaal niets briljant, innovatief of bijzonder verrassend aan dit product. De grootste verrassing is eigenlijk dat de spellen allemaal zo leuk zijn om te spelen.
Wat je ziet is wat je krijgt: een hele hoop ouderwets gezellige spellen op een Game Card van postzegelformaat. Een kaartje dat ik voortaan overal mee naartoe neem, mits mijn vriendin of een ander familielid er niet mee vandoor is.

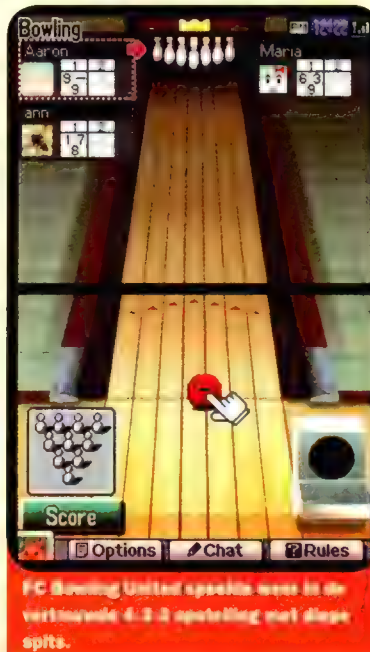
HALEN ALS:

- Je niet alleen van games maar ook van spelletjes houdt.
- Er zich gelijkgestemde DS-bezitters in je omgeving bevinden.
- Je een titel wilt aanschaffen die langer dan een jaar leuk blijft.

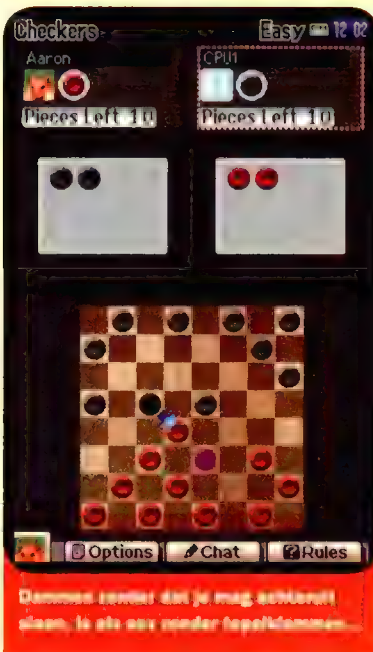




[illegible]



FC Bowling United speelde weer in de vertrouwde 4-3-3 opstelling met diepe spits.



[illegible]

WELKOM IN DE SPELLENKAST!

Anders dan de titel doet vermoeden is dit product niet naar het Nederlands vertaald, maar waar ik het duidelijker acht heb ik hieronder toch voor de Nederlandse namen van de spelletjes gekozen: Zwartepiet, Zenuwen, Liegen, Kaartendomino, Memory, Kwartet, Black Jack, Hartenjagen, President, Rummy, Seven Bridge, Laatste Kaart, Laatste Kaart Plus, Five Card Draw, Texas Hold 'Em, Nappen, Schoppen, Contract Bridge, Halma, Dammen, Kamertje Verhuren, Hasami Shogi, Reversi, Vijf op een rij, Zeeslag (of liever: iets wat er op lijkt), Backgammon, Schaken, Japans Schaken, Veldslag, Mens-Erger-Je-Niet, Soda Shake, Domino, Koi-Koi, Word Balloon (lijkt op Galgje), Bowling, Darts, Billiards (9-bal pool), Balance, Overname, Patience, Mahjong Solitaire en Escape.

CONCLUSIE

Als je de muziek hebt uitgeschakeld, is er niets meer om je aan te storen en eindeloos veel om je mee te vermaken. Ik beschouw het bezit van dit ding echt als een verrijking van zowel mijn sociale als mijn reizende bestaan.

JURJEN

SCORE 85

Hier heb je jarenlang plezier van.

NINTENDO DS
AGENDA / NINTENDO
1 - 8 SPELERS (DOWNLOAD PLAY MET ÉÉN (!) GAME CARD)
OUT NOW



ADVERTORIAL

SYNCMASTER 931C







KAMPIOENSMATERIAAL

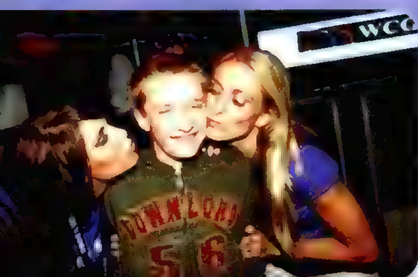
Voor pro-gamers is niets zo belangrijk als goed materiaal. Vandaar dat veel kampioenen spelen met het nieuwste beeldscherm van Samsung: de SyncMaster 931C. Pro-gamers zijn immers gebaat bij een razendsnelle responstijd (geen stotteringen en haperingen in beeld) en een zeer hoge contrastwaarde (messcherp beeld). De Samsung 931C blinkt juist op die punten uit.



STEFFAN AMENDE
Nationaal kampioen Need for Speed: Most Wanted en winnaar bronzen medaille WCG 2006
"Op de PC zijn we verwend met de CRT-schermen die een responstijd van 0 milliseconde hebben. De SyncMaster 931C doet daar echter niet voor onder. Dankzij de responstijd van 2 milliseconde zie ik nauwelijks lag, terwijl het beeld vriendelijker voor je ogen is. En dat is wel zo handig als je op een toernooi de hele dag moet racen."



WOUTER 'KRYE' STRANKINGA
Nationaal kampioen Dead or Alive 4
"De SyncMaster 931C speelt prima. Heldere kleuren, hoog contrast en geen lag. Dat is wat je wilt als je eSports beoefent. Met name lag is echt killing bij topmatches."



WOUTER 'HANDEWASSER' VAN SOMEREN
Nationaal kampioen Project Gotham Racing 3, houder diverse records op Xbox Live
"Ik speel liever op de kleinere SyncMaster 931C dan op zo'n grote plasma. Je hebt gewoon geen enkele lag en dat is wel zo prettig. Als ik een halve seconde mijn auto niet goed zie, kan dat genoeg zijn om net het rempunt in een bocht te missen. En dat wil ik niet."

Een HD-scherm te duur? Wel eens aan de SyncMaster 913C gedacht? Inmiddels hebben vele tienduizenden gamers in Nederland een Xbox 360 thuis staan, maar nog geen HD-scherm, terwijl dat de spelervaring echt een stuk vetter maakt. Een HD-TV is echter peperduur.
De SyncMaster 931C is een goed en betaalbaar alternatief. Je kunt het scherm niet alleen op je PC aansluiten, maar ook op de Xbox 360. Met de juiste kabel krijg je dan net zulke messcherpe beelden als op een HD-TV, terwijl je geen enkele last hebt van lag of ghosting. Ideaal dus voor de gamer die zijn games optimaal wil spelen.

De consumentenadviesprijs bedraagt namelijk € 345,- inclusief B.T.W.

SAMSUNG EN PU GEVEN EEN SYNCMASTER 931 C WEG!
Wil je een SyncMaster 931C in huis hebben staan? Dat kan, door naar de winkel te speren... of aan deze prijsvraag mee te doen.
De prijsvraag is heel simpel. Geef antwoord op de vraag 'waar werden dit jaar de World Cyber Games gehouden?'.
Mail je antwoord plus adres naar prijsvraag@powerunlimited.nl o.v.v. SyncMaster, en wie weet staat dat toffe beeldscherm binnenkort bij jou op je bureau of je tafel te pronken.

MEDAL OF HONOR: HEROES

JAN DEELT MEDAILLES UIT

De Medal of Honor-serie heeft de laatste jaren behoorlijk wat van z'n glans verloren, maar voor de PSP poetste EA haar WO II franchise nog eens fanatiek op. Jan belicht de verschillende zijden van de medaille.

EA is momenteel in het diepste geheim bezig met MoH: Airborne, een game die de serie opnieuw op de kaart moet zetten. Tot ieders verrassing komt men echter deze maand ook nog even met de PSP game MoH: Heroes op de proppen. Eens kijken welke medailles we aan de verschillende spelonderdelen van deze game uit kunnen reiken.

ACTIE

De actie is niet wereldschokkend, wel vermakelijk en lekker snel. Bekende MoH stuff dus. Aardig is dat je met verschillende helden uit het MoH verleden speelt. Zo duik je opnieuw in de huid van Jimmy Patterson (de bikkel uit het origineel), maar ook William Holt uit European Assault en John Baker uit Allied Assault vormen afwisselend je alter ego.
De actie is rechttoe, rechtaan, waarbij je installaties opblaast, belangrijke documenten verzamelt, primaire en secundaire doelen afrondt, sabotage pleegt en honderden Duitsers afschiet.

Oordeel: Zilveren Medaille





BESTURING

Op het gebied van de besturing verdient EA echt een pluim. Heroes is zonder meer de best bestuurbare shooter op de PSP.
Er zijn verschillende controleschema's, maar de standaardinstelling werkt top. Met de linkerpook bestuur je je oorlogsheld, terwijl je de facebuttons (kruisje, cirkeltje etc.) gebruikt om te kijken. Door twee keer snel naar rechts of links te tappen, draait de camera vlotter om zijn as heen. De D-pad laat je van wapens wisselen, bukken en voorwerpen gebruiken. Voorts kun je inzoomen, om het hoekje gluren en vanuit dekking op Nazi's schieten.

Oordeel: Gouden Medaille

"DE BEST BESTUURBARE SHOOTER OP DE PSP."

LOOKS

Voor een PSP game oogt Heroes behoorlijk indrukwekkend (misschien alleen een tikkie grauw). Grote open levels, met vaak verschillende routes, knappe lichteffecten, overtuigende animaties van niet-speelbare personages bij wie je zelfs de helmpjes van hun koppies af kunt schieten.

Oordeel: Zilveren Medaille

A.I.

De A.I. is redelijk goed gedaan. Wanneer je met een klein team een missie speelt, geven je teammaten goed partij. Ze spotten de vijand vaak al eerder dan jij, maar geven je toch genoeg ruimte op een paar ferme kills te maken. Toch bespeurde ik ook rare zaken. Zo rennen je mannetjes niet altijd snel genoeg weg van de plek waar jij net een brandende staaf dynamiet hebt geplaatst. Beetje dom.
De vijand geeft fel partij en schiet met scherp, alleen ze zijn wel erg fanatiek. Ze vechten zich liever dood dan dat ze de situatie inschatten. Overmoedigheid van jouw kant lijdt dan ook vaak tot een wisse dood, maar een op een schiet je ze meestal snel lek.
Vreemde spelkeuze is het gegeven dat gesneuvelde teammaten in het niets verdwijnen en na een paar seconden elders in de map opnieuw tot leven komen. Niet echt een A.I. ding natuurlijk, maar, omdat ze toch wel weer terugkomen, ben je minder geneigd te knokken voor je eigen manschappen.

Oordeel: Bronzen Medaille

SKIRMISH

In de offline skirmish Deathmatch mode kun je met zes, acht of zestien man knallen in de vijftien levels die je in de singleplayer campagne hebt gespeeld. Je kunt zelf de tijd van de rondes instellen en de aanwezige wapens bepalen. De maps zijn groot en kennen gezamenlijke indoor en outdoor locaties, torens en ondergrondse gangen.
Deze offline multiplayer geeft Heroes echt een meerwaarde.

Oordeel: Zilveren Medaille

32 MAN ONLINE... OP PAPIER

De online mode die je met 32 man kunt spelen, lijkt zwaar indrukwekkend te worden. Helaas kon die ik op het moment van schrijven nog niet testen.
In theorie klinkt het hemels. Er zijn zes verschillende speltypen waaronder DM, Domination, Demolition en Infiltration.
Als EA dit voor elkaar krijgt, verdient dit onderdeel een ware Medal of Honor.



Wisten jullie dat molenaars vroeger met de stand van de wieken boodschappen doorgaven, zoals een 'sterfgeval' of 'gevaar'? Deze stand hier betekent: 'we zijn gebombardeerd en niet zo'n beetje ook'.

NEE, IK SCHIET UIT PRINCIPE NIET OP GEESTELIJKEN, MAAR JE KUNT ER OP REKENEN DAT IK STRAKS DIE BISSCHOP.

HALEN ALS:

- Je ook graag portable, Duitsers over de kling jaagt.
- Je op zoek bent naar een goed bestuurbare shooter op de PSP.
- Je liever 65 jaar terug had geleefd en mijmert over een carrière bij het verzet.

MEDAL OF HONOR HEROES



CONCLUSIE

Medal of Honor naar de PSP brengen was een heldhaftige operatie. Een operatie die EA tot een goed einde heeft gebracht.



JAN

SCORE 80

De singleplayer kent vijftien spannende maar compacte missies, maar dan zijn er nog de intense skirmish en online multiplayer modes.

PSP
ELECTRONIC ARTS
1 – 32 SPELERS
OUT NOW

16+

CALL OF DUTY 3



JAN HAPT NAAR LUCHT

Call of Duty 2 toonde een WO II schietkraam zoals we die niet eerder hadden meegemaakt. Maar na Call of Duty 3 moest Jan echt even op adem komen...

Ik heb me aangesloten bij het Franse verzet en me verschanst in een oude schuur. Een krappe 150 meter van me verwijderd, hebben de Duitsers hun kamp opgeslagen in een grote boerderij.
We (mijn computergestuurde teamgenoten en ik) moeten daar echter langs om bij een Jeep te komen die ons naar onze kameraden brengt. Alleen tussen de Jeep en onze schuur staan, zitten en liggen zo'n 35 zwaarbewapende moffen op ons te wachten.
Een lokale verzetsheld doet een even dappere als roekeloze poging een doorbraak te forceren. Hij rent recht in het mitrailleurvuur van de Duitsers en valt dodelijk getroffen neer. Mij lukt het om, gebukt rennend, bij een kist te komen en vanaf die positie richt ik mijn loop op de zolderverdieping waar een Duitser al minutenlang met een machinegeweer ratelt. Met een paar welgemikte



schoten leg ik hem het zwijgen op. Vervolgens ren ik naar een kar waar ik opeens van twee kanten word bestookt. Achter een muurtje blijken zich stiekem twee vijanden verstopt te hebben, met als gevolg dat ik wordt doorzeefd.



De beslissing van soldaat Friederichs om zich dood te houden, pakte volkomen verkeerd uit.



POGING 2

Ik doe een nieuwe poging. Ik smijt een rookgranaat vlakbij de voordeur van de boerderij en storm naar voren. Al schietend, geraak ik binnen waar ik op de benedenverdieping meteen drie Duitsers afknal. Ik storm naar boven waar nog vier tegenstanders het moeten ontgelden.
Vervolgens klim ik via de balken naar de zolder, schiet de mitrailleurman neer, kom terug en klauter via een raam naar buiten, bovenop het dak van een stal. Ondertussen schieten ook mijn sidekicks met scherp en... zak ik (scripted) door het dak van de stal... waar drie tot de tanden bewapende Germans mij eenvoudig neerhalen.

POGING 3

Ik ga toch maar voor de eerste aanpak en schakel de soldaat op de zolderverdieping uit. Ik spurt nu in een ruk helemaal naar rechts waar ik in een soort greppel beland. Tijgerend beweeg ik me door een rioolbuis met mijn neus in de drek tot bij een waterput vlakbij de stal waar ik zojuist het leven liet.

ANDERE VERSIES

Naast de Xbox 360 komt CoD 3 ook uit voor de PS2 en de Xbox en daar oogt hij zeker niet onaantrekkelijk. Daarnaast verschijnt het spel voor de Wii - gebruik de remote als geweer! - (zie screen) en komt de PS3 versie volgend jaar voorbij. Vooral op grafisch gebied en het aantal soldaten op het scherm zullen de next-gen versies hun superioriteit bewijzen maar toch laten ook de PS2 en Xbox versies een goede indruk achter. Die ouwe beestjes zijn er wonderbaarlijk wel in geslaagd een intens oorlogsdecor tot leven te wekken.



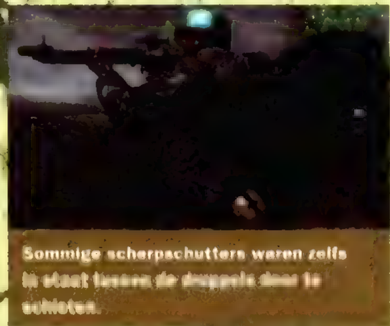
Al liggend en nauwkeurig mikkend, schakel ik drie man uit. Mijn medestanders hebben inmiddels de meeste manschappen op de benedenverdieping gedood, waarna we gezamenlijk de rest van de boerderij schonen van Duits tuig. Via de stal, waar nu slechts dode tegenstanders aanwezig zijn, volgen we een pad en komen we eindelijk aan bij de Jeep.

ADEMPAUZE

Denk nu niet dat Call of Duty opeens Far Cry in de Tweede Wereld Oorlog is geworden. Verre van dat zelfs, maar de gamer heeft wel meer keuzes dan in de vorige delen en de schietgevechten zijn een stuk pittiger geworden.
Ik speelde de game op Normal en op die stand waren sommige levels zeer uitdagend en meeslepend. Daarnaast kun je soms kiezen welke route je pakt. Ga je via de rivierbedding naar je doel toe of






Sommige scherpschutters waren zelfs in staat tussen de druppels door te schieten.

HALEN ALS:

- Saving Private Ryan je favoriete film is.
- Je de game Black eigenlijk maar soft vond.
- Je nog steeds baalt dat de dienstplicht is afgeschaft.

VIER KAMPEN

Deze keer speel je de oorlog van uit vier gezichtspunten: je kruipt respectievelijk in de legergroene kostuumpjes van een Amerikaanse, Engelse, Canadese en Poolse soldaat waarbij je niet een voor een de verschillende campagnes afwerkt, maar in willekeurige volgorde; iets dat ik als zeer aangenaam heb ervaren. Bovendien worden je sidekicks met meer persoonlijkheid neergezet en zijn ze veel minder inwisselbaar kanonnenvoer.

MET Z'N ALLEN

Toen CoD 2 uitkwam, was de multiplayer beperkt, vooral voor de Xbox 360 versie. Dit werd goedgemaakt door latere downloads en prompt werd CoD 2 een van de meest gespeelde games op Xbox Live. Niet voor niets werd het spel door jullie zelf genomineerd voor een TMF Game Award.
CoD 3 duikt hier een hele dikke, [illegible] Helaas heb ik de multiplayer te kort kunnen spelen om alles echt goed te checken maar wat ik heb gespeeld smaakte naar meer, veel meer.
Met 24 man online, in verschillende modes waarbij je voertuigen bestuurt, zoals tanks en motors met zijspan, zorgen voor heel veel Xbox Live plezier.
In de volgende PU kom ik uitgebreider terug op de multiplayer modes van CoD 3.

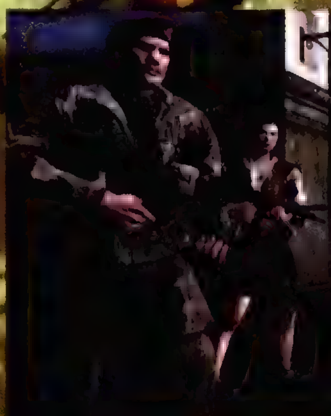


pak je de heuvelrug? Dit zijn leuke extra's.
Steeds geldt dat kamikaze acties weinig zin hebben, je dient daadwerkelijk te leunen op de actie van je teamgenoten om te overleven in deze hel.
En een hel is het deze keer! Groot, groter, grootst gaat absoluut op voor de intense shootouts in CoD 3 [illegible] af en toe echt even de [illegible] moest indrukken om op adem [illegible]n. Explosies, stofwolken [illegible]en, dreunende granaatinslagen... het is allemaal XXL in beeld gebracht en ook je trommelvliezen krijgen het zwaar te verduren. Vooral een van de eerste missies in de nacht, compleet met plenzende regen en bliksem, is rauw, hard en meedogenloos.





"RAUW, HARD EN MEEDOGENLOOS."



HOGER PLAN

Tegelijkertijd had ik ook een hoog déjà-vu gehalte omdat je ook nu weer afweergeschut moet opblazen, posten in moet nemen en weer die oplichtende pakketjes explosieven aan moet brengen. Kennelijk is er met de WO II qua actie gewoon niet veel meer te doen. Toch denk ik dat als CoD 3 wél de vrijheid van een Far Cry had geboden, het spel naar een nog hoger plan was getild.
Er is dus nog wel wat te wensen over maar voor mij is CoD 3 de heftigste, gescripte WO II trip die je thuis kunt beleven.

CONCLUSIE

Call of Duty 3 is een echte sequel: meer, beter, overweldigender, heftiger en precies wat de fans willen. Mag ik even aan 't zuurstof?

JAN

SCORE 88

De singleplayer is met zijn veertien missies en vier moeilijkheidsniveaus langer dan verwacht: een grove tien uur. Daarna is er nog de uitgebreide multiplayer die op Xbox Live hoge ogen gaat gooien.

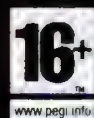
TREYARCH / ACTIVISION / CONTACT DATA
1 - 24 SPELERS
XBOX 360 / PS2 / XBOX / Wii / PS3
OUT NOW

18+






R

PlayStation 2

16+
www.pegi.info

R

NEVERWINTER

JAN KWISPELT EN KWIJLT

Alles dat ontwikkelaar BioWare aanraakt verandert in goud, zelfs projecten die ze uitbesteden. Jan nam een kijkje in de wondere wereld van Neverwinter Nights 2 om te kijken of het ook in dit geval opgaat.

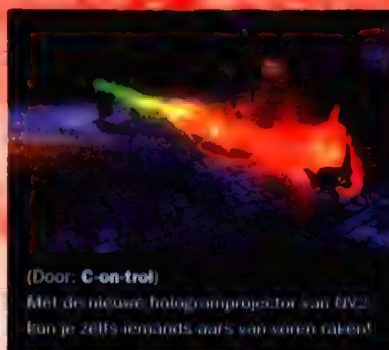
Spelers die al wat langer meegaan en menig jaargangetje PU hebben verslonden, herinneren zich natuurlijk de perfecte Baldur's Gate spellen van BioWare. De jaren erna bleef deze Canadese ontwikkelaar ons keer op keer plezieren met toptitels als bijvoorbeeld Baldur's Gate II, Neverwinter Nights, Knights of the Old Republic en Jade Empire. Tegelijkertijd wist Bioware zich ook altijd te omringen met straffe side-kicks: bevriende ontwikkelstudio's die een uitbreiding of een tweede deel voor hun rekening namen. Meest succesvolle voorbeeld daarvan is KotOR II dat gedaan werd door Obsidian Entertainment (onder supervisie van BioWare uiteraard) en nagenoeg net zoveel lof oogstte als het origineel. Ook BioWare was zeer tevreden en wierp Obsidian een tweede bot toe, en wat voor eentje: Neverwinter Nights 2! Obsidian kwispelde en kwijlde als een jonge puppy.

RADELOOS

Dat puppy-gedrag gold ook voor mij toen na maanden stilte opeens de review versie van Neverwinter Nights 2 (NWN 2) op de deurmat plofte.
Het kwispelen en kwijlen ging echter al snel over in een soort van radeloosheid aangezien NWN 2 zoveel te bieden heeft dat het bijna verboden zou moeten worden.
Ik zou zes pagina's kunnen vullen met het opsommen van alle nieuwe features maar daarvoor moet je de FAQ van de ontwikkelaar maar napluizen op internet. Wat ik wel kwijt wil, is dat NWN 2 on-ge-lo-fe-lijk uitgebreid is en een droom is voor RPG fans. Na veel wikken en wegen heb ik een keuze kunnen maken uit de vele hoogtepunten, en die passeren nu de revue.

KEUZES, KEUZES...

Voor iedereen die graag stoeit met uiterlijk, skills en klassen: maak je borst maar nat. Deze sectie is werkelijk absurd uitgebreid. Subrassen, een veelvoud aan klassen en de zogenaamde prestige klassen met een reeks aan nieuwe skills hielden me uren zoet.
Even snel een personage aanmaken is gewoon onmogelijk in NWN 2.
Vooral de prestige klassen zijn fraai met indrukwekkende namen die de verbeelding prikkelen. Wat dacht je bijvoorbeeld van Arcane Trickster, Duellist, Dwarven Defender, Pale Master, Neverwinter Nine, Red Dragon Disciple of Shadow Thief of Amn, om er maar een paar te noemen.


(Door: C-on-trol)
Met de nieuwe hologramprojector van NV2 kun je zelfs iemands aars van voren raken!

CORRUPT

Je hoeft helemaal niet de nobele held te spelen in NWN 2. Je kunt je ook lekker onbetrouwbaar gedragen of onder een hoedje spelen met de vagebonden, struikrovers en schorriemorrie in de game.
Zo kun je bijvoorbeeld een baan nemen als nachtwaker van de stad en bewust een oogje dichtknijpen. Je kunt zelfs huizen en wachtposten in brand steken en als niemand je heeft gezien, ook nog eens de vermoorde onschuld spelen. Dat is gewoon te grappig!

DUS JIJ ZAG OOK METEEN DAT ER TWEE PINDA'S UIT DE SCHAAL WAREN GESTOLEN?
ZEKER WETEN.. EN ALS WE DE DADER VINDEN KNOPEN WE 'M OP AAN DE HOOGSTE BOOM!

BALDUR'S NIGHTS

Qua reisgezelschappen heeft deze game meer met de Baldur's Gate en KotOR series dan met het originele Neverwinter Nights.
Dat betekent dat iedereen die met jou op avontuur gaat, zijn eigen karakter en agenda heeft.
Ook kun je niet-speelbare personages plezieren, opfokken, afschrikken, verrassen en tegen je in het harnas jagen, afhankelijk van

"EEN DROOM VOOR RPG FANS."



NIGHTS 2



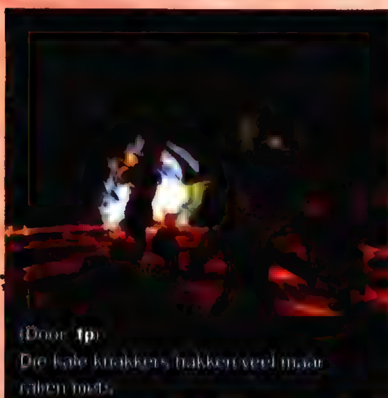
je eigen opstelling.
Dit beïnvloedt het hele spel en levert dus verschillende queesten op.
Afhankelijk van je klasse, attitude en speelstijl ervaar je NWN 2 dus voor een flink deel anders dan andere spelers.

DRAKEN

Een uiterst boeiende bijrol in NWN 2 is weggelegd voor de draken. Niet alleen staan zij garant voor enorme, uitdagende en meeslepende gevechten (veel saven, dames en heren), een Dragon's Lair is als een bezoekje aan het geldpakhuis van Dagobert Duck: waanzinnig lucratief dus!

KASTEELLEVEN

Gaandeweg in de game krijg je een Keep in je bezit. Dit is in het begin een vervallen kasteel waar iedereen met een grote boog omheen loopt. Maar naarmate je beter je best doet, de boel opknapt en mensen in dienst neemt, wordt het een waardig fort.



(Door: **tp**)
Die kale krakkers hakken veel maar raken niets.

Je kunt meer en meer personeel inhuren, een kasteelheer aanstellen, binnen de muren handel drijven en winkels openen.
Gaandeweg in de game word je zelfs aangevallen door vijanden en zul je je verdediging goed op orde moeten hebben, anders blijft er weinig van je kasteeltje over.

(Door: **Dmatri**)
Hij schrok zich kapot toen de lamp in de darkroom werd aangedaan.

TOOLSET

De veelbesproken Toolset die bij deze game hoort, stelt je in staat complete avonturen, queesten en zelfs volledig nieuwe games te maken. De Toolset die bij NWN zat, levert tot op de dag van vandaag nog steeds nieuwe avonturen op die door en voor de NWN community worden gemaakt.
De nieuwe Toolset voor NWN 2 is echter vele malen uitgebreider en laat je alles maar dan ook alles zelf ontwerpen. Van monsters en huizen tot compleet nieuwe speelwerelden, met alles erop en eraan.
Niet dat ik ooit één minuut zal besteden aan het zelf ontwerpen - daar heb ik de kracht niet voor - maar reken er op dat ik deze nieuwe en gratis(!) gameplay regelmatig zal gaan downloaden.

DUNGEONS & DRAGONS



Je zou het bijna vergeten maar NWN 2 maakt deel uit van het alomvattende Dungeons & Dragons universum, en kent dus ook de strenge regels die daar bijhoren.
Regels die me persoonlijk worst zullen zijn maar er zijn gamers die een klein stijfje krijgen bij de gedachten dat - en hou je nu goed vast - deze game - en daar komt ie - de nieuwe 3.5 D&D regels huisvest!
Precies! Ik bedoel maar. Gekkenhuis!
Maar alle gekheid op een stokje, de inbreng van deze regels betekent wel een heleboel toffe subklassen, rassen, skills en monsters die blijkbaar niet "mochten" ten tijde van de derde editie regels.
Beetje vreemd, maar inhoudelijk wordt de gameplay er alleen maar interessanter door.

HALEN ALS:

- Je letterlijk je eigen RPG avonturen wilt kunnen bouwen.
- Je een betaalbaar en minder dwingend alternatief voor WoW zoekt.
- Je KotOR II en/of het originele NWN vet vond.

NEVERWINTER NIGHTS 2



CONCLUSIE

Alles wat je van een goede sequel mag verwachten, vind je terug in deze game. Obsidian heeft een veelomvattende en indrukwekkende RPG afgeleverd!

JAN

SCORE **88**

Dankzij de uitgebreide singleplayer campagne, alsook de toolset en de daaruit voortvloeiende nieuwe gameplay, is NWN 2 in principe oneindig lang speelbaar.

PC
OBSIDIAN ENTERTAINMENT
ATARI
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

12



SECOND LIFE

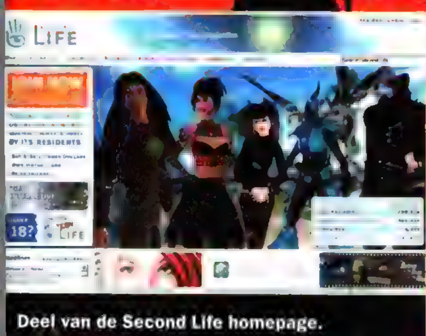


GRATIS MMORPG DRAAIT OM SEX EN GELD


JAN

Er is een wereld waar je kan doen en laten, wat je wilt. Er is een wereld waar je seks kunt hebben met drie vrouwen tegelijk en je vriendin zich niet eens (echt) bedrogen hoeft te voelen. Er is een wereld waar je geld kunt verdienen met zaken die niets met de realiteit te maken hebben. Er is een wereld die je naar je hand kunt zetten en waar je zelf, keer op keer, invloed op uit kunt oefenen.
Jan dook in de schimmige wereld van Second Life, een gratis MMORPG waarin de economie centraal staat én seks welig tiert...

Second Life is De Sims voor volwassenen. Alles waar de Sims alleen maar van kunnen dromen, kan in Second Life. Anders gezegd, Second Life is een volwassen MMORPG met adult content.
De wereld van SL (Second Life) draait namelijk hoofdzakelijk om twee dingen: seks en geld. En dan hebben we 't over echt geld en grenzeloze fantasieseks.


Deel van de Second Life homepage.

GRATIS

Second Life is niet zomaar een MMORPG; het is om te beginnen een gratis MMORPG waar je als virtueel persoon kunt doen en laten wat je wilt. Letterlijk want SL is een open source game.
Dat betekent dat spelers met behulp van tools (al dan niet zelf geprogrammeerd) van alles aan de game kunnen ontwerpen en aanpassen. De makers laten het allemaal grijnzend toe, wetende dat dit hun succes alleen maar ten goede komt.

GROENE TEPELS TE KOOP

Eerst het geld principe. In Second Life kun je met zogenaamde Linden Dollars (de game is van Linden Lab) van alles en nog wat kopen: een stuk grond, een huis, inrichting voor dat huis, items en nog veel meer. Echter, wil je meer en steeds leukere items, dan ben je snel door je Linden dollars heen. Niet getreurd want met behulp van een creditcard scoor je zo weer wat nieuwe Linden Dollars. Tjing, tjing doet de kassa van Linden Labs.
Aanvankelijk wilde niemand al te veel gekke aankopen doen maar inmiddels tiert de handel welig in de game. Ben je een beetje handig en steek je veel tijd in ontwerpen dan kun je behoorlijk wat poen verdienen. Zo zijn er gevallen bekend van spelers die hun real-life job op hebben gezegd en als makelaar in Second Life meer dan 100.000 dollar per jaar verdienen. Echte dollars dus, want binnengekomen Linden Dollars kun je ook weer omzetten in gewoon 'echt' geld.


Linden Dollars kun je ook met pokeren verdienen.

En daar zit hem de crux. Handige spelers maken van alles en nog wat en verkopen dat aan spelers die zelf geen zin hebben om daar tijd in te steken. Dat gaat van een onschuldig stukje land, tot geslachtsdelen.
Jawel, geslachtsdelen.
Enorme pikken, gekleurde borsten, glimmende vagina's...
het is allemaal los te koop.
Hierdoor kun je er altijd uitzien, zoals je er online uit wilt zien.
De ene dag met groene tepels, de volgende dag met oranje.


Als je goed kijkt, zie je dat ze met z'n drieën zijn.

Of toch maar je geld besteden aan een escort lady?

VIRTUELE GROEPSEKS

Uiteindelijk draait Second Life eigenlijk vooral om cyberseks. Seks waar alles kan en niks controversieel is. Spelers met kennis van de programmatuur hebben de animaties van SL spelers flink uitgebreid zodat inmiddels ieder denkbaar standje in de game mogelijk is. Er zijn nachtclubs, er zijn paaldanseressen, titty bars en bordelen.
Sommige virtuele dames verkochten hun lichaam en klusten bij als hoertje. Daar speelden andere spelers weer op in door een tweede carrière als pooier na te streven. Als je het niet gelooft, surf dan eens naar http://sl-escorts.com/ waar diverse dames van plezier uitgebreid beschreven staan. Net als op hookers.nl worden hier ook hoertjes gereviewed als het ware. Uiteraard kost virtuele seks geld maar de vraag ernaar blijft continu hoog.Maar er is meer, veel meer.
Er zijn hippe clubs, er zijn seksfeesten, er zijn SM kelders met zweepjes en kettingen, men doet aan trio's, groepseks, lesboseks, homoseks... Bedenk iets 'twisted' en het gebeurt in Second Life.
En dus zijn er inmiddels ook online detectives die virtueel vreemdgaande partners op heterdaad moeten betrappen. Want hoe moet je je als partner voelen als je man/vrouw dag in, dag uit virtueel de beest uithangt? Bizar, maar waar.

Eilandje kopen?

OVERROMPELEND

De mogelijkheden in SL lijken eindeloos. Zolang mensen nieuwe ideeën, animaties, voorwerpen en festiviteiten blijven ontwerpen die appelleren aan verboden fantasieën, zullen er gamers zijn die er geld voor betalen.
Ook al ziet SL en niet heel erg mooi uit, de acties en handelingen zijn zeer realistisch en overrompelend.
En als een dergelijke game nu al zo ver gaat, hoe zal het er over tien jaar uitzien, als PC's werkelijkheid en fictie technisch gelijk kunnen stellen?
Oh my god...

Maak jezelf onmisbaar!

Kom werken in transport en logistiek



Chauffeurs, logistiek medewerkers...bijna onzichtbaar houden zij de wereld draaiende. Zij zorgen dat de nieuwste mode in de rekken hangt. Bevoorraden winkels met nieuwe games. Wil je ook aan de slag in transport en logistiek? Ga dan werkend-leren via VTL (4 dagen betaald werken, 1 dag naar school). Kijk op maakjezelfonmisbaar.nl of bel 0900-1442 (€ 0,10 p/m).

VTL

maakjezelfonmisbaar.nl

GAMES ZIEN, HOREN ÉN VOELEN MET AMBX



MAARTEN KRIJGT DE WIND VAN VOREN

Zowel op PC als op console worden de graphics fraaier en fraaier. Dat is natuurlijk hardstikke... uuuh fraai, maar soms vraag je je af of de gameplay er ook echt beter van wordt. Op een gegeven moment zien we wel genoeg pixels op onze schermpjes. Ook Philips speelde met die gedachte en kwam uiteindelijk op het idee om de gameplay-ervaring te verbreden. Want games moet je ook voelen, volgens Philips.

LICHT

Via de zogenaamde amBX (Ambient Experiences) techniek probeert Philips de zintuigen van de gamer op drie manieren te prikkelen. De eerste is licht. Achter je monitor staan drie lampen die op de muur schijnen. Naast je monitor staan twee kleine boxen met twee lampen erop. Deze vijf lampen kleuren mee met de kleur en de sfeer die overheerst op je beeldscherm. Bliksemt het? Dan zul je witte flitsen zien. Loop je door een woestijn te banjeren? Dan zie je een zandkleurige gloed over de muur. Het verlengt je monitor als het ware, en geeft je het gevoel nog dieper in je game te zitten. Goed nieuws dus voor de mensen die nog niet verslaafd zijn aan MMORPG's.

DONDER

Laten we eventjes verder gaan met het onweer. Zoals ik net beschreef, zie je dus een bliksemflits, maar je vóelt hem nog niet. Wil je hem voelen? Ook dat kan. De amBX technologie heeft een rumblepad. Het is een langwerpig voorwerp dat je voor je toetsenbord legt en waar je je polsen op laat rusten. Zodra het dus dondert en bliksemt, zie je niet alleen de flitsen maar je voelt de donder ook trillen. De ervaring wordt steeds rijker, maar het kan nog beter.

STORM

Best grappig, dat donderen (trillen) en die bliksem (lichtflitsen) maar als het onweert dan stormt het ook meestal. Ook daar is aan gedacht en dat is tevens het derde en laatste punt waar de amBX technologie voor staat: wind! De uitgebreide PC-set bevat namelijk twee kleine ventilatortjes die beginnen te blazen zodra de gelegenheid zich voordoet. Bij de eerder beschreven onweersbui, zul je dus nu lichtflitsen zien, donder voelen én de wind zal ook nog eens door je haren blazen.

BROKEN SWORD

Leuk verhaal, hoor ik je denken maar werkt het ook? Nou, ik speelde met Broken Sword: Angel of Death, de eerste game waar de amBX techniek in geïmplementeerd is, en afgezien van het feit dat de game zo suf is als een neergeknuppeld zeehondje, vergroot het de spelervaring zeker. Het creëert sfeer en spanning. Trouwens, als een game geen amBX ondersteuning heeft, dan kun je nog wel genieten van de mooie kleurtjes die de lampen weergeven. Echter, het effect is een stuk minder spectaculair.

GEUR

De volgende stap ligt voor de hand. Geur! Ik vroeg het aan iemand van Philips en die vertelde mij dat ze er mee hadden geëxperimenteerd maar dat ze er niet mee verder gaan. "Geur creëeren is eenvoudig", zo verklaarde hij, "maar geur weghalen is een tweede". Daar valt wat voor te zeggen. Binnen een dag gamen ruikt je kamer naar kruitdampen, lijken, verbrand rubber en afgewerkte olie, en om nou de hele dag met het raam open te spelen...

WEGGEBLAZEN

Tijdens de persconferentie kregen we een waanzinnige presentatie van de intro van Broken Sword in een nagebouwde huiskamer met echt alles erop en eraan. Lichten voor en achter me, een gigantische rumble onder de bank zodat mijn billetjes trilden als de onderkin van Erica Terpstra en ventilatoren in het plafond waar ze in de Arena jaloers op zijn. Ik werd letterlijk weggeblazen; de bios is er niets bij.



De complete amBX set.





De omgevingskleur past zich aan de game aan.

LOS TE KOOP

Het is niet noodzakelijk om een hele set in een keer te kopen. Als je bijvoorbeeld al een dikke 5.1 speakerset hebt staan, dan ga je natuurlijk niet een armzalig 2.1 setje met kerstlichtjes aanschaffen. Het is ook mogelijk om de rumblepad, de ventilatoren, lampen en de speakerset afzonderlijk aan te schaffen. Dit alles sluit je aan via USB. Plug 'n play, wat weer helemaal past bij de slogan van Philips: Sense and simplicity. Het lijkt wel of die gasten overal aan gedacht hebben...

WANNEER?

In Amerika komt de set in januari op de markt en Europa moet dan nog effe wachten tot april.
Over de prijs was op het moment van schrijven nog niets bekend, behalve dat het een "schappelijke" zal worden. In 2007 gaat men ook de consoles kennis laten maken met deze techniek.



Als ze nu zo'n kamer in die Gouden Kooi villa hadden...

NATUURLIJK BIJ FREE RECORD SHOP

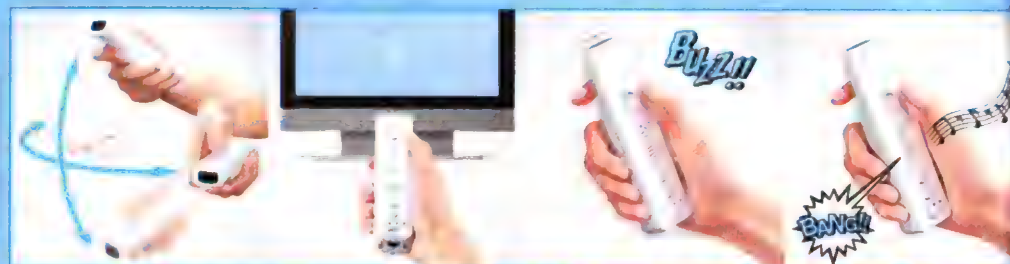
249,99

VERWACHT 8 DECEMBER OP=OP





Nintendo Wii
Nintendo's nieuwe Thuisconsole Wii introduceert een nieuw tijdperk voor videogames. Inclusief o.a. Console, wireless remote controle, nunchuck en de game Wii Sports (o.a. tennis & golf).



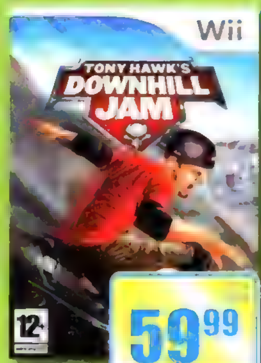
LAUNCHGAMES O.A. VERKRIJGBAAR:



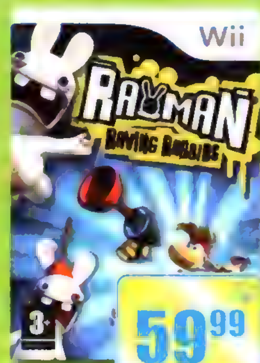
59,99
ZELDA
Twilight Princess



59,99
REDSTEEL



59,99
TONY HAWK
Downhill Jam



59,99
RAYMAN
Raving Rabbids

free record shop
THAT'S ENTERTAINMENT



VOORDEEL MET JE VIG CARD !

www.FreeRecordShop.nl



NEED FOR SPEED: CARBON

J.J. GAAT HARD OP SPEED

Als GTR 2 een gezond wortelkiwi-drankje is, Ridge Racer een koel biertje en Gran Turismo 4 en Forza 2 dure whisky's... dan is Need for Speed: Carbon een breezer.

HÉ OPZOUTEN EIKEL! JE RIJDT ALS M'N OMA IN D'R TRUTTENSCHUDDER!

Je kunt zeggen wat je wilt over EA, maar dat ze gelikte games maken, valt niet te ontkennen. De nieuwe Need for Speed drukt je vanaf het openingsscherm in de bank en gunt je vervolgens geen seconde rust meer. Het is één lange rollercoaster-rit.
Ik merkte dat ik na afloop zo opgefokt was als een dopey gabber. Alsof ik een halve pot rophynol in mijn mik had gejekkerd. Ooeaaaah!

GASSEN

In NfS is image altijd net zo belangrijk geweest als het racen zelf. NfS moet vet zijn en vooral niet te moeilijk want anders kun je niet zien hoe vet het is.
Ook dit keer kan elke gamer snel wedstrijden winnen. Oké, misschien dat de brute PK-monsters die je aan het eind unlockt enige oefening vergen, maar met de rest laat ik mijn oma gerust een dagje alleen in haar knusse seniorenflatje.
Carbon is wederom een 'gassen-gassen-fok-de-rem-en-als-het-te-hard-gaat-dan-ietsje-minder-hard-gassen' NfS geworden. Een aanpak waar ik doorgaans weinig mee heb maar dit keer toch flink van genoot.

OPGEFOKT

NfS:C is het meest strakke racertje ooit geworden. De game ziet er uit als een uitzending van MTV. Razendsnel en retecool. Het effectbejag bij zowel de gameplay als het uiterlijk is enorm. Banden piepen constant, visuele effecten jagen de snelheid nog verder op, het wemelt van de snel gemonteerde tussenfilmpjes, er is een coole chick (Emanuelle Vaugier), er zijn pompende housetracks en natuurlijk veel gelikte wagens. Ja, en dan wil je wel gaan met die opgefokte banaan.

GANGS

Qua structuur lijkt NfSC sterk op NfS: Most Wanted. Je rijdt opnieuw rond in een stad waar allerhande race-uitdagingen te vinden zijn. Denk aan circuit, sprint, speed trap en boss races plus de nieuwe drift challenges en race wars.

Door wedstrijden van rivaliserende gangs te winnen, kun je wijken in je macht krijgen. Een strijd die steevast eindigt in boss races waarin je het opneemt tegen de hele gang (19 man sterk).
Door de hoeveelheid wagens die het tegen jou opnemen, moet je daar dus flink aan de bak.
En dat mag ook wel want de rest van de races zijn voor de geoefende gamer een makkelijke klus. Gelukkig dus, dat er genoeg te doen is.

HALEN ALS:

- Je de remknop haat of precies daar een vinger mist.
- Je hard gaat op alles wat vet, cool, wreed, mad lau MTV is.
- Je droomt van een gepimpte Hyundai met een cita-snolletje ernaast.

NIET ALLEEN

Leuke nieuwe feature is dat je buddies kunt unlocken die helpen bij het winnen van races. Zo zijn er spotters die vertellen wat de CPU's doen, blokkers die een wagen voor je blokkeren en gasten die kort voor je rijden voor een snufje slipstream.

NEED FOR SPEED: CARBON



> "ALSOF IK EEN HALVE POT ROPHYNOL IN MIJN MIK HAD GEJEKKERD OOEAAAAH!"



Ideetje voor John de Mol? Drifting With The Stars...



Zo'n spoiler verpest zo'n mooie auto helemaal. Alsof je met Katja Schuurman ligt te wippen terwijl ze aan de spuitpoep is.

CONCLUSIE

De Need for Speed serie draait steeds meer om effectbejag en steeds minder om het pure racen, en daar moet je van houden. Toch valt niet te ontkennen dat deze game van A tot Z klopt. Hier gaan straks weer heel wat pubertjes hard op.



JJ

SCORE 87

Met het unlocken van alle wagens, races en features ben je een paar dagen zoet.

NGC / PS2 / XBOX / X360 / PS3 / PC
ELECTRONIC ARTS
1 - 8 SPELERS
OUT NOW
12+



HET BELANG VAN GELUID

Een game is niks anders dan een mix van beeld en geluid die je kan besturen. Maar terwijl we de hele PU volkalken met teksten over graphics en gameplay, hebben we het vrijwel nooit over geluid. Vreemd als je er over nadenkt, want wie heeft wel eens een game gespeeld zonder geluid... Precies! Vanaf deze maand gaan we daarom regelmatig aandacht aan geluid besteden. Hoe belangrijk is geluid? Wat doet geluid met je? Hoe realistisch is geluid? En er zal nog veel meer aan bod komen, luister gerust verder...

HOE LEUK IS GAMEN ZONDER GELUID?

Hoe leuk is gamen zonder geluid? Hoe belangrijk is het voor je spelervaring, de spelvreugde en je skilzz? De enige die daar echt een antwoord op kan geven is Gijs Bruggeman, een fanatiek gamer, die vanaf zijn dertiende games speelt en geheel doof is.

PU: Hoe ervaar jij een game zonder geluid. Fantaseer je 't erbij?
Gijs: Het geluid speelt voor mij geen enkele rol. Als dove moet je het hebben van de visuele items en -aanwijzingen in de game. Wij moeten de vijanden echt zoeken op het scherm, terwijl een horende aanwijzingen krijgt via geluid (schieten komt uit een bepaalde hoek, voetstappen hoor je aankomen, aanwijzingen via stem,etc).

PU: Mis je geluid?
Gijs: Nee, maar de komst van 3D-geluid heeft wel gevolgen voor me. In een 2D wereld was alles op het oog wel te doen, in de 3D wereld heb ik extra info nodig. Maar steeds minder ontwikkelaars geven visuele hints. Splinter Cell kan ik bijvoorbeeld spelen dankzij de alert meter. Was die er niet... Wel heeft de trilfunctie het spelplezier in de 3D wereld vergroot.

PU: Zijn alle spellen geschikt voor dove gamers?
Gijs: Nee. Saints Row is bijvoorbeeld ondertiteld, dus koop ik die. Maar van sommige games baalde ik enorm; o.a. Resident Evil 4 bevat geen ondertitels, dus ik moet maar raden wat er gebeurt.

KUN JE HOREN DAT EEN FERRARI F40 GT EEN FERRARI F40 GT IS?

Een racegame zonder geluid is als een prostituée die geen seks met je wilt. Je wilt het gebrul van een V8-motor of het gegil van een Ferrari horen. Dan pas ga je hard. De meeste developers roepen dat hun motorgebrom realistisch is. Maar is dat wel zo? We namen de proef op de som met Project Gotham Racing 3, een game waarvan men beweert dat het geluid van de bolides niet van echt is te onderscheiden...

De test ging als volgt: met Autoweek redacteur Stephan Vermeulen reden we in PGR 3 een aantal Time Trials met vijf verschillende scheurijzers. Of beter gezegd: wij reden en Stephan luisterde geblinddoekt mee...

AUTO 1: FERRARI F40 GT

Vroooaaaarrrr! Het geluid van klepperende motoren klinkt.
"Ehm... Pfff.. is het een Mitsubishi?"
Nee sorry.
"Ik hoor een 4 cilinder."
Nee, ook niet.
"Ford Focus dan?"
Helaas, het is een Ferarri F40, 8 cilinder...
"Nou, dat begint lekker!"



AUTO 2: LAMBORGHINI DIABLO GT

Scheeeeuurrr.
"Dit is een Lamborghini dat hoor ik zo."
Wat voor Lamborghini?
"Een Diablo of een Countach."
Nu zeggen!
"Een Diablo?"
Gefeliciteerd!



AUTO 3: FORD SHELBY COBRA

Vrroeeeeehm.
"He! Dit is een Ford GT! Daar heb ik laatst nog in gereden."
Bijna, het is een Ford Shelby Cobra.
"Ja maar daar zit dezelfde motor in!"
Uhm, oké. Dan rekenen we 'm

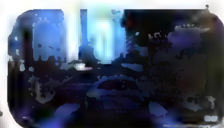




Zien kon Stephan in ieder geval niet, maar dat ie in deze outfit drie van de vijf auto's goed raadde, is op z'n minst opmerkelijk te noemen.

AUTO 4: MERCEDES SLR MCLAREN

Vroaaaarrrr. *"Dit is een Mercedes. Een hele snelle. Ik hoor het aan de AMG motor."*
Knap hoor!



AUTO 5: LOTUS ELISE GT1

Vroeeeemmmm.
"Hmm. Ik heb geen idee. Sorry!"



Conclusie: Stephan had drie van de vijf wagens goed en dat is best opmerkelijk. Hij vindt het geluid van de auto's in PGR3 echt heel realistisch. Daar komt bij: de twee auto's die hij niet wist te benoemen, hadden niet zozeer een onrealistische sound maar waren exotische auto's waarin Stefan nog nooit had gereden.

IN GAMES


Een spel zonder ondertitels, zoals Resident Evil, is voor een doof iemand vrijwel onspeelbaar.

PU: Welke genres gaan goed zonder geluid en welke minder?
Gijs: Omdat ik nooit met geluid heb gespeeld, is dat lastig te beantwoorden. Bij racegames heb je het geluid niet echt nodig. Een FPS is daarentegen lastig. Qua geluid gebeurt daar veel buiten het scherm. Maar ik speel graag Metroid Prime, met dank aan de map en de vele aanwijzingen.

PU: Kun jij van een horende gamer winnen?
Gijs: Jazeker! Ik denk dat een goede dove gamer het, bijvoorbeeld bij een racegame, kan winnen van een goede horende gamer maar bij een FPS wordt dat moeilijker.


Dankzij de map en de vele aanwijzingen in beeld, is Metroid Prime voor doven goed te doen.

HET BELANG VAN VOICE-ACTING

Een game kan er nog zo mooi uit zien, nog zulke brute actie huisvesten; als de held of heldin in kwestie een slechte stem heeft, kan diezelfde game als een kaartenhuis in elkaar donderen.
In het verleden werd voice-acting redelijk standaard gebracht maar de laatste jaren is er veel meer aandacht voor. Het kost een flinke kluit met geld, maar daardoor hebben games als The Godfather en Scarface wel meer authenticiteit.
Vaak is het lokaliseren een probleem. Zo herinneren we ons nog het fantastische Dungeon Siege. Hadden we een nieuw beest gelokt naar onze Dungeon, dan hoorde je in het Engels sfeervol een zware stem die gromde: "A new creature has entered your dungeon". In het Nederlands hoorde je echter een polygoon journaalstem hetzelfde, vertaalde zinnetje opdreunen: 'Oeps, volgens mij is er iemand je grotje binnen gekropen' (Oké, niet helemaal zo).
Of dan de vreselijke Nederlandse stem van het personage in Sudeki, de voice-over in Anno 1602 (Ja, mijn heer!) of de wetenschappers in Perfect Dark: Zero (These spiderbots are gonna have me for lunch!). Stemmen kunnen in een klap een spel verpesten.
Gelukkig zien we steeds vaker goede voorbeelden. Lara Croft's stem klinkt heerlijk cocky Engels in haar laatste avontuur. Een van de beste voorbeelden van goede voice-acting is Michael Ironside die al vier games op rij Sam Fisher overtuigend tot leven heeft gebracht.
Dat voice-acting ook heel subtiel kan, bewijst natuurlijk ons aller loodgietertje Mario. Verder dan "Mamma Mia" "Let's go" en "Ooow" komt de besnorde platformheld niet, maar hij heeft ook niet meer nodig.
Anders gezegd, als je als held toch niks zinnigs te melden hebt, houd dan vooral je mond dan kunnen wij gewoon lekker doorspelen.



PU REDACTIE EN GELUID

We stelden onze redacteuren twee vragen over hun houding ten opzichte van geluid in games.
1. Bij welk genre of spel zet je de volumeknop op z'n hardst?
2. Bij welk genre of spel mag het geluid van jou wel uit?
Trek zelf je conclusie...



STEVEN
1. Ik zet het volume altijd zo hard als het kan.
2. Als ik het geluid van een game niet tof vind, speel ik hem niet.



J.J.
1. Call of Duty 2. Oorlog is pas tof als je de inslagen kunt voelen.
2. FIFA. Ik vind Evert een toffe peer, maar het commentaar in de game is te duf voor woorden.



JEROEN
1. Voetbalgames; ik wil gewoon het gevoel hebben dat ik in dat stadion zit.
2. Soms bij Japanse RPG's, aangezien die soundtracks vaak heel erg saai zijn.



MAARTEN
1. Dead Rising. Heerlijk om die zombiebotjes te horen kraken!
2. Footies in het algemeen. Ik heb al het commentaar al drie miljoen keer gehoord...



BORIS
1. Ik heb vroeger zo vaak mijn walkman keihard aan gezet, dat ik er een lichte gehoorbeschadiging aan heb overgehouden. Daarom zet ik alle games tegenwoordig op 10.
2. DS en PSP, daar luister ik bijna nooit naar het geluid. Of misschien hoor ik het gewoon niet.



JURJEN
1. Zeeeldaaaa! De muziek in Twilight Princess is zozeer onderdeel van de beleving, dat moet je laten galmen!
2. De muziekjes in Tenchu Dark Secret en 42 Spel Klassiekers zijn tenenkrommend slecht.



JAN
1. Bij oorlogsgames en shooters. Het ratelen van je geweer moet keihard zijn.
2. Ik vind de muziek bij intro's en tussenfilmpjes soms te hard.

We vinden ze een last.
We halen ze van school.
We zetten ze gevangen.
We willen van ze af.

alle lastige kinderen het land uit

PARDON?

Ze wonen hier al vijf jaar of langer,
Dit land is hun enige thuis,
Ze spreken allemaal onze taal.
En toch worden ze uitgezet.



DAT GEBEURT ALLEMAAL IN NEDERLAND. KIJK MAAR OP WWW.PLAKKENVOORPARDON.NL

Deze uiting wordt ondersteund door Vluchtelingenwerk Nederland, Stichting 26.000 gezichten, SAMAH, Een Royaal Gebaar, Van Harte Pardon, Unicef Nederland, Defence for Children International en INLIA.

KNIP DEZE PAGINA UIT EN PLAK HEM VOOR HET RAAM!



MET JURJEN DE LUCHT IN

WING ISLAND

"LEUK BEDACHT, MAAR DE BOEL KOMT NOOIT WERKELIJK VAN DE GROND"



Toen Jurjen tijdens de E3 van 2006 met een vliegtuigdemo voor de Wii speelde, leek hij even helemaal van de wereld. Toen we hem vroegen wat er aan de hand was, antwoordde hij met slechts twee woorden: "Pilot" en "Wings".

Pilot Wings (1990) en Pilot Wings 64 (1996) zijn vliegsimulators waarin je niet bezig bent met de instrumenten aan boord van je cockpit of je landingsgestel, maar met vliegen en zweven. Bijvoorbeeld hangend aan een hangglider of parachute, aan boord van een light plane, of met een raket op je rug.
De opdrachten zijn niet eens zo bijzonder (vlieg door de hoepels, land zo dicht mogelijk bij het doelwit) maar het gevoel 'om te vliegen' is fenomenaal.
Ik kon tijdens de afgelopen E3 dan ook moeilijk aan iets anders denken terwijl ik met de Wii-afstandsbediening vloeiende bewegingen maakte om mijn kleine lieve vliegtuigje rustig naar links en rechts te laten zwenken. Ik was niet de piloot maar een kind, met een speelgoedvliegtuigje in mijn hand en mijn hoofd in de wolken. Eeeeeejaaaaang, zo met de neus omlaag onder het poortje door en weer omhoog, de lucht in. Dus zo zou de nieuwe Pilot Wings worden!

TOETERS EN BELLEN

Ik was maar een kind en het was maar een demo; verbanden met Pilot Wings werden door Nintendomensen met een glimlach ontkend. Een demo? Dus geen onderdeel van Wii Motorsports of zo? Het voelde al zo... compleet. Als net iets meer dan een demo.



Waarschijnlijk dacht een slimmerik bij Hudson Soft hetzelfde. Hoe het precies is gegaan weet ik niet maar de vliegtuigjesdemo is in Hudsons' Wing Island verwerkt. Of liever gezegd: er zijn een heleboel toeters en bellen aan de demo gehangen, zodat het nu een game lijkt.
Ik ging ermee aan de slag, eeeeeejaaaaang, met de vleugels verticaal rakelings langs een bergwand, en genoot ervan. Een uurtje of zo.

VOGELACHTIGE FIGUREN

Laten we de toeters en bellen eens wat nader bekijken. Er is een verhaal met heel veel vogelachtige figuren toegevoegd als excuus voor missies die je allerlei weinig agressieve dingen laten doen. Het bezorgen van dozen medicijnen en het fotograferen van koeien, bijvoorbeeld. De meest agressieve missies laten je rotsblokken bombarderen en ballonnen kapot prikken. Met dit soort dingen verdien je geld om nieuwe vliegtuigen te kopen.
In veel missies maakt je vliegtuigje deel uit van een squadron, er vliegen bijvoorbeeld links en rechts van je ook twee kisten, en je kunt de formatie van dit squadron wijzigen door met de afstandsbediening te draaien. Een snelle zwaai naar links of rechts resulteert in een U-bocht, zwaai snel omhoog en omlaag voor een looping.



SQUADRON

Leuk bedacht allemaal, maar de boel komt nooit werkelijk van de grond. Veel missies laten je zonder aanwijzingen ergens naar zoeken of juist een heel eind ergens naartoe vliegen zonder verdere uitdagingen of verrassingen.
Het manoeuvreren van je squadron (bijvoorbeeld om een bommentapijt meer specifiek op één punt te richten) is eventjes leuk om te doen maar als je een beetje door hebt hoe het werkt, is ook hier de lol snel van af en biedt de game nog maar weinig ruimte om te groeien en een betere piloot te worden. Juist dát waren de dingen waar PilotWings eindeloos door bleef boeien



Dat zijn vette kisten, zeg.

OPGEFOKTE DEMO

Het is jammer dat de eerst becijferde game voor die fantastische Wii niet weet door te dringen tot de hogere regionen maar het is niet anders.
Of er te haastig richting releasedag is gevlogen weet ik niet maar Wing Island kan het niveau van een opgefokte demo niet ontstijgen. Ik wacht rustig op Pilot Wings.

HALEN ALS:

- Je wilt weten hoe het voelt om te vliegen met de Wii afstandsbediening.
- Saaie missies en gebrek aan uitdaging je weinig schrik aanjagen.
- Je niet kunt wachten op Pilot Wings.

WING ISLAND



WAAR ZIJN DE ANDERE REVIEWS?

Natuurlijk hadden we de reviews van de andere veertien Wii-lanceertitels ook graag geplaatst, alleen waren die op het moment van ter perse gaan van deze PU nog niet beschikbaar. We gaan er echter vanuit dat we dit volgende maand dubbel en dwars goed gaan maken!

CONCLUSIE

Het gevoel te vliegen is hemels, maar door het ontbreken van leuke uitdagingen vliegt dit schijfje al snel uit je Wii.


JURJEN

SCORE **50**

Na een uurtje neemt het speelplezier een duikvlucht, terwijl de game je nog minstens tien uur aan de praat probeert te houden.

Wii
HUDSON SOFT
1 - 2 SPELERS
8 DECEMBER
3+





GAMES WORDEN REALISTISCHER
MAAR NIET ALLES EVOLUEERT MEE

Games worden ieder jaar realistischer, met uitzondering van enkele karakteristieke onderdelen. Welke onderdelen zijn dat? Waarom blijven die onveranderd? En wat zou er gebeuren als ook die elementen met hun tijd mee zouden gaan?

STEVEN



Lang leve de technologie! Het gebeurt zo geleidelijk dat je het niet altijd door hebt, maar de belofte van games met de grafische kwaliteit van computeranimatie is ingelost. Dat beseffen we ons misschien niet altijd maar bekijk een pre-rendered filmpje van een game van een jaartje of vijf geleden en je zult zien dat onze huidige games daar visueel ruim overheen gaan.
Toch zijn er enkele aspecten van videogames die niet meedoen aan de trend van realisme. Nou is dat allerminst een slechte zaak, maar het leek me wel eens goed om het eens aan te kaarten.

USER INTERFACE

Oké, waar heb ik het precies over? Nou, bijvoorbeeld over de User Interface (UI). Die is in grote lijnen ongewijzigd gebleven sinds de jaren '80.
Ongeacht hoe een ontwikkelaar de welbekende elementen ook vorm geeft, de meeste games maken nog steeds gebruik van een levensmeter, minimap en wapenindicatie (om maar een paar voorbeelden te noemen).
Ik zou het persoonlijk ook niet anders willen maar het is als je er over nadenkt, best vreemd dat je dood gaat als een of andere meter leeg is. Dat Link het leven laat als een rij roze hartjes opgebruikt is, past prima bij de stijl van de game maar dat een soldaat een van te voren bepaalde hoeveelheid kogels kan vangen tot zijn limiet is bereikt, is uiteraard niet waarheidsgetrouw.
Ik besef tegelijkertijd dat niet alle games hier aan meedoen (zoals Counter-Strike) maar in de meeste gevallen heeft de klassieke UI stand gehouden.
Niet gebruik maken van een standaard UI kan ook verkeerd vallen en voor onduidelijkheid zorgen, zoals The Getaway heeft bewezen.


Ook in Bond games is de onvermijdelijke levensmeter altijd aanwezig.


Je kunt er soms ook te veel info in stoppen.


Ook een nieuwe WO II game als Blitzkrieg biedt geen revolutionaire UI.


De haast universele interface van een racegame, hier getoond in Colin McRae.

CUSTOM UI OP DE CONSOLE?

Op de PC is het al lange tijd mogelijk om de UI van een game aan te passen. Als een game er zich voor leent, verschijnen er binnen de kortste keren mods die je in de gelegenheid stellen de UI naar jouw smaak vorm te geven. Andere textures voor je levensmeter, een compleet nieuw icoon voor een bepaald wapen, de mogelijkheid om elk element van de UI te verplaatsen... het kan allemaal.
Wie weet krijgen we binnenkort ook op de console de mogelijkheid om de UI te customizen. De nieuwe spelsystemen zijn immers voorzien van een harde schijf om de mods op te bewaren, en netwerken als Xbox Live zijn zeer geschikt om dit soort mods over te verspreiden.
Hopelijk gebeurt dit dan niet tegen belachelijke prijzen, want dat zou het customizen van user interfaces op de console nog voor het ontstaan de nek om kunnen draaien.

FAKKELS EN KISTEN

Een tweede aspect dat in games over het algemeen ongewijzigd is gebleven, is de opzet van een spelwereld en enkele elementen binnen die spelwereld.
Hoe komt het dat een sleutel voor een speciale deur keurig in een kist ergens in de buurt van de deur in kwestie te vinden is? Dat is een vraag die je niet moet stellen want dat is nu eenmaal de opzet van een bepaald game genre.
Maar dat er langs bepaalde routes, waar geen mens ooit zou komen, keurig fakkels staan opgesteld om je pad te verlichten, is toch een beetje vreemd. Die houten staanders die de boel met vuur verlichten zijn dan ook een van de meest voorkomende voorwerpen in een game. Ninja Gaiden, Zelda, Soul Reaver, allemaal gebruiken zij dit voorwerp. En de lijst gaat nog wel even door, want wat dacht je van breekbare potten en kratten? Waarom zou er ergens op een klif boven een ravijn een kist staan waaruit op magische wijze ammunitie verschijnt? Niet realistisch maar wel functioneel.


Crash Bandicoot is zo'n typische "kisten-game".

HET BLIJFT EEN SPELLETJE

Persoonlijk ben ik blij dat games dit soort traditionele elementen behouden. Want ondanks dat games en gameplay realistischer worden, moeten we niet vergeten waar het om draait: het spelen van een spelletje.
Als er ooit een soort van virtuele ervaring wordt ontwikkeld waar je volledig in verdwijnt, vind ik dat natuurlijk geweldig. Maar die vorm van entertainment moet dan wel naast de old school videogame bestaan en die vooral niet vervangen.
Ik vind het geweldig dat een krat er levensecht uitziet en volgens de natuurkundige wetten uit elkaar valt... als er maar wel wat extra munitie in te vinden is.


In Zelda ontbreken de fakkels nooit.



STEVEN HULT ZICH IN SPANDEX

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

"VOORAL GEZAMENLIJK RAMMEN DOOR DE LEVELS BLIJFT ERG LEUK."

De mannen van Raven Software (X-Men Legends) waren kennelijk uitgekeken op de leerlingen van Xavier. Voor hun nieuwste project schakelden ze namelijk de hulp in van het gehele Marvel universum. Steven bekijkt of dit een goede keuze is geweest.

Het grootste verschil tussen Marvel Ultimate Alliance en de X-Men Legends games is het rooster van speelbare personages; de gameplay is namelijk in grote lijnen ongewijzigd gebleven.
Dat betekent dat de actie grote overeenkomsten vertoont met dungeon crawlers als Diablo en Dungeon Siege, waar het simpele beuk- en hakwerk wordt ondersteund door het RPG stijl opbouwen van je held.

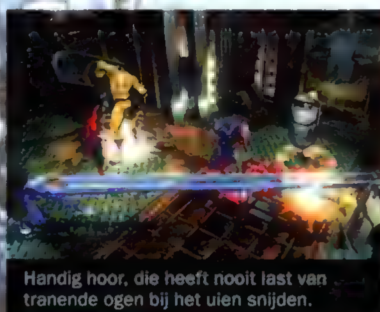
EXPERIENCE

Het standaardrepertoire van moves bestaat uit een lichte en zware aanval, een tweetal worpen en een sprongaanval. Maar het vechten wordt pas echt interessant als je met verkregen experience points speciale aanvallen opent. Ieder personage kan een tiental karakteristieke aanvallen leren en deze meerdere malen upgraden. Vervolgens kun je vier van deze aanvallen aan de quick-select toekennen zodat je met een druk op de knop toegang krijgt tot deze specials.
Andere elementen die de game classificeren als actie-RPG, is de mogelijkheid om onder andere de energiemeter, energie voor speciale aanvallen, slagkracht en effecten van items te versterken.
Ook heeft iedere held meerdere outfits, waar eveneens statistiek versterkende effecten aan toegekend kunnen worden.
En na het verslaan van een eindbaas word je meestal verwend met een voorwerp dat nog meer bonussen met zich meebrengt.

LOL

Nu is de gameplay best toereikend om je in je eentje mee te vermaken (samen met drie andere helden die door de computer worden bestuurd), maar de echte charme is de mogelijkheid om drie vrienden in te schakelen om de taak van de computer over te nemen, hetgeen zowel off- als online mogelijk is.
Ik weet het, ook dit is gelijk aan de X-Men Legends games, maar toch heb ik er samen met twee vrienden veel lol mee gehad. Dit gezamenlijk rammen door de levels blijft gewoon erg leuk.
Nee beste lezers, ook Marvel Ultimate Alliance maakt geen einde aan mijn zwak voor superhelden, co-op gameplay en actie games met de nodige RPG elementen.

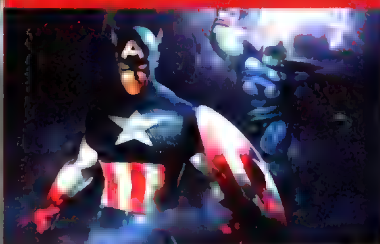
LAAT JIJ THE THING MAAR EENS ZIEN HOE SNEL JE EEN GULP OPEN KUNT MAKEN


Handig hoor, die heeft nooit last van tranende ogen bij het uien snijden.



KLASSIEKE HELDEN

Verreweg het sterkste punt van Marvel Ultimate Alliance is de grote hoeveelheid helden die zijn opgetrommeld om de strijd met Dr. Doom aan te gaan, en de diversiteit in speelstijl van deze helden. Alle personages hebben ongeveer dezelfde hoeveelheid aanvallen en technieken tot hun beschikking, maar verschillen aanzienlijk in kracht en gebruik. Ook kan ik het erg waarderen dat Raven Software teruggrijpt naar het klassieke Marvel universum, waardoor enkele old school helden hun opwachting maken. Naast de geijkte typetjes als Spider-Man, Wolverine, Iceman, Ironman en de gehele Fantastic Four, is het ook mogelijk om oude toppers als Thor, Captain America (scream), Ghost Rider en Dr. Strange in de strijd te gooien. De diversiteit in speelstijl vind je in de vorm van hun krachten en schade die zij toedienen. Terwijl je met The Thing bijvoorbeeld de vijanden met enkele rake klappen uitschakelt, ben je met Dr. Strange de slechteriken voornamelijk vanuit de lucht aan het neerschieten.



HALEN ALS:

- Je dagelijks onder een Spider-Man dekbedovertrek slaapt.
- Je de X-Men Legends games in de kast hebt staan.
- Je gek bent op mannen in spandex.



NEXT-GEN?

Op de huidige consoles is het grote verschil tussen Marvel Ultimate Alliance en de X-Men Legends games de setting. Op de Xbox 360 daarentegen verwachtte ik toch echt een next-gen ervaring.
Nu zien de graphics er op een HD scherm goed uit, met het te verwachten detail en de nodige glans; de omgevingen maken echter duidelijk dat de game niet is opgezet om de mogelijkheden van de next-gen hardware te gebruiken.
En hoe leuk het ook is om je favoriete superhelden in HD te zien, de simpele en kleine omgevingen komen op de 360 erg achterhaald over.
Je stoot af en toe tegen de onzichtbare omheining van een level aan, er valt weinig te slopen en je wandelt nooit echt door grote open omgevingen.
Oftewel, een current-gen game met next-gen glans.



CONCLUSIE

Het bekende actie-RPG trucje van Raven Software is (dankzij de vele helden, de leuke manier om deze sterker te maken en de co-op mode) nog steeds vermakelijk, maar als ze in de toekomst weer een superhelden actie-RPG gaan maken, moet deze wat mij betreft wel op een gloednieuwe fundering rusten.


STEVEN

SCORE 70

Het zijn met name de vele verschillende speelbare personages en de co-op mode die er voor zorgen dat Marvel Ultimate Alliance lange tijd voor vermaak zorgt.

XBOX 360
RAVEN SOFTWARE / ACTIVISION
1 - 4 SPELERS
OUT NOW
12+



TECHNIEK IN GOEDE

„EIGENLIJK GEEF IK HIER LEIDING AAN EEN ENORM



Als de motor van je auto een vreemd geluid produceert, kun je die met enig technisch inzicht zelf wel nakijken – en misschien zelfs wel repareren. Maar wat als je verantwoordelijk bent voor het repareren van een motor van 1500 pk, afkomstig uit een Leopard 2 A6 tank? 1e luitenant Michael van der Plas en sergeant Tim Valkenburg geven leiding aan techniek binnen de Koninklijke Landmacht.

BANEN LEIDEN.

GROTE, MOBIELE GARAGE."



Toen 1e luitenant Michael van der Plas (23) klaar was met zijn vwo, stond hij voor een lastige keuze. Hij had "hersens genoeg" om te gaan studeren, maar wilde meer dan slechts theorieën uit boeken halen. "Ik houd ervan om praktisch bezig zijn, om met je handen én je hoofd te werken. Mijn broer sleutelde vroeger veel, eerst aan brommers en later ook aan auto's. Ik was altijd meer nieuwsgierig naar hoe een bepaald systeem in elkaar zat."
Na een uitgebreide oriëntatie koos Van der Plas voor de Koninklijke Militaire Academie in Breda, waar hij de opleiding tot officier bij de Koninklijke Landmacht doorliep. Na zijn algemene militaire opleiding volgde hij een vakinhoudelijke opleiding op het gebied van techniek. "Door die combinatie van techniek en management was ik goed voorbereid op mijn huidige functie, die van pelotonscommandant binnen een herstelcompagnie. Wat inhoudt dat ik de dagelijkse leiding heb over zo'n 50 militairen met een technisch specialisme. Eigenlijk geef ik hier leiding aan een enorm grote, mobiele garage. Maar behalve verantwoordelijk voor het eindproduct ben ik ook nog eens verantwoordelijk voor de veiligheid van mijn medewerkers, onder alle omstandigheden."
Dat die omstandigheden erg kunnen variëren, weet sergeant Tim Valkenburg (24) maar al te goed. In 2004 was hij een van de militairen die uitgezonden werden naar Irak, als onderdeel van de internationale SFIR troepenmacht. Als ploegcommandant gaf hij leiding aan een kleine onderhouds- en herstelploeg, verantwoordelijk voor alle wielvoertuigen.
"Tijdens een koudweertraining hadden we al eens bij - 10 °C gewerkt, en nu stonden we met 40 °C in de brandende zon voertuigen te repareren. Ik zeg 'we', want als onderofficier sleutel je namelijk zelf ook mee, zij het minder dan de monteurs in de rang van soldaat of korporaal. Het is namelijk ook mijn taak om hen aan te sturen, en om een diagnose te stellen en de reparatie zo uit te voeren dat een defect niet terugkeert." Zijn opleiding op de Koninklijke Militaire School in Weert beschrijft Valkenburg als erg leuk en leerzaam. "Maar je moet niet de illusie hebben dat je alles al weet wanneer je daadwerkelijk aan het werk gaat. In het veld heb je bijvoorbeeld niet altijd de beschikking over al je gereedschap, en zul je dus creatieve oplossingen moeten vinden op soms moeilijk bereikbare plaatsen. En ik stel me open op naar mijn monteurs, zodat de beslissingen die ik als leidinggevende neem beter geaccepteerd worden."
Zowel Van der Plas als Valkenburg zijn erg te spreken over het niveau en de mogelijkheden op technisch gebied bij de landmacht.
"Het werk biedt veel afwisseling en uitdaging, en je krijgt de kans om met hightech apparatuur te werken. De kennis die je daardoor opdoet, gekoppeld aan je management-opleiding en het karakter dat je als militair ontwikkelt, bieden je ook goede perspectieven op een eventuele carrière buiten de landmacht."

INTERESSE IN EEN LEIDINGGEVENDE FUNCTIE BIJ DE KONINKLIJKE LANDMACHT?

Denk jij dat je leidinggeven in je vingers hebt? En denk je dat je geschikt bent voor een uitdagende baan met veel verantwoordelijkheid? Kijk dan op www.werkenbijdelandmacht.nl. Daar kun je meer informatie vinden over de opleidingsmogelijkheden aan de KMS (onderofficieren) en KMA (officieren).

Je kunt natuurlijk ook eens binnenlopen bij een van de banenwinkels van de Koninklijke Landmacht. Een overzicht van de adressen van alle banenwinkels vind je ook op de website.

Koninklijke Landmacht



MAARTEN VERGELIJKT

FIFA 07 VS PES 6

Als je dit seizoen op de next-gen wilt voetballen, heb je eigenlijk maar twee keuzes: FIFA 07 of PES 6 op de 360. Dat brengt ons wederom bij de eeuwige vraag, maar nu gesteld voor de next-gen, welke is beter: FIFA of PES?

FIFA 07

EA heeft voor de Xbox 360 versie van FIFA een compleet nieuwe engine gebouwd waardoor de game er zeer fraai en realistisch uitziet, maar een en ander heeft ook z'n nadelen.

PRO EVOLUTION SOCCER 6

Konami stelt niet de graphics maar de A.I. centraal, en met een next-gen console als de Xbox 360 kunnen ze zich op dit gebied helemaal uitleven...

VOETBALLEN OP DE NEXT-GEN



FIFA op de 360 ziet er werkelijk waanzinnig mooi uit. Het geeft iedere voetballiefhebber een warm gevoel van. Echter, je ziet pas in de herhalingen écht hoe vet die shit is, want vanuit de televisiecamera-view blijven het kleine poppetjes. Een tweede positief punt is dat de game lekker speelt. De spelers en de bal staan nu écht los van elkaar.
Ook het passen is bizar realistisch, niets gaat in dat opzicht meer vanzelf. Behalve het schieten dan, want zelfs op het moeilijkste niveau schiet je een bal heel eenvoudig langs de goalie.

VLECHTWERK

Bij bovengenoemde eenvoud begint de ellende. Zelfs Wereldklasse is geen uitdaging. De A.I. is dan ook alles behalve overtuigend.
De FIFA-serie op de next-gen bevindt zich duidelijk nog in de ontwikkelingsfase.
Het stikt van de bugs, computergestuurde spelers scoren soms uit onmogelijke hoeken, het net beweegt als een stortbetonnen vlechtwerk en er zitten slechts vijf complete competities in. En daar zit de Eredivisie niet eens bij...zucht.



A.I boven graphics, dat is een duidelijk kenmerk van de PES-serie. Maar als de A.I. steeds maar beter wordt, zo bedachten de Japanners, dan kom je op een gegeven moment tegen robots te voetballen, en daar zit ook niemand op te wachten.
De spelers zijn dus niet slimmer, maar hun gedrag is realistischer. Ze maken fouten waarbij elke speler beter nagebootst is dan ooit. Zo verdedigt Stam beter dan Jallens, staat de ene keeper verder uit z'n doel dan de andere en verwerkt niet elke ploeg een 0-3 achterstand hetzelfde,



en als je bijvoorbeeld één op één dreigt te komen te spelen, zal een medespeler je rugdekking geven.

GEVOELIGER

Het allerbelangrijkste blijft natuurlijk hoe de game speelt. En ook in deze next-gen footie zien we dat spelers zich wat losser van de bal bewegen en nadrukkelijker aanwezig zijn. Steeds vaker zie je bijvoorbeeld spelers tegen elkaar botsen. Het benadert de realiteit steeds beter.
Ook het schieten is gevoeliger en volley's zijn makkelijker te maken. Toch vind ik alles bij elkaar genomen dat ook deze next-gen footie op de 360 niet beter is dan op de current-gens. PES speel je op een PlayStation 2, ook dit jaar nog.



Bij FC Bayern proberen ze hun balbezit te camoufleren door de kleuren van de sokken aan te passen aan de bal.

CONCLUSIE

FIFA op de Xbox 360 heeft de potentie om volgend jaar een dikke Gold Award binnen te halen, maar deze versie is er echt nog niet rijp voor.



MAARTEN — SCORE **78**

Door het beperkte aantal competities heb ik deze game slechts twee dagen gespeeld.

ELECTRONIC ARTS / EA SPORTS
XBOX 360
1-2 SPELERS
OUT NOW
3+

CONCLUSIE

Vergeleken bij FIFA 07 vallen de graphics wat in het niet, maar qua voetbal geef ik absoluut de voorkeur aan Pro Evo. Hoewel het allemaal wat rommeliger en trager overkomt, speelt 't meer dan behoorlijk.



MAARTEN — SCORE **85**

Ook al is de game niet onaardig, na een weekje verlangde ik toch weer naar de PS2 versie van PES 6.

KONAMI
XBOX 360
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
3+



Je kan zien dat die nummer 15 eigenlijk een vaste bankzitter is.



J.J. VERGELIJKT

NBA 2K7 VS NBA LIVE 07

FIFA vs Pro Evo, Colin vs WRC, NBA Live vs NBA 2K: jullie willen vooral bij sportgames graag horen welke de beste is, maar die opdracht is nog niet zo makkelijk. Vergelijkbare sportgames komen namelijk zelden gelijktijdig uit. Waarschijnlijk zijn uitgevers bang dat de consument die andere game al heeft gekocht en dus even niks met hún voetbal-, rally- of basketbalspel wil. Zie FIFA en Pro Evo, waar FIFA al lang uit is en Pro Evo pas net.

Bij NBA Live 07 en NBA 2K7 had ik hetzelfde probleem. Terwijl de review versie van Live al binnen was, moest ik het bij 2K lange tijd met de demo doen. En dan heb je dus geen ijkpunt. Er is immers een 'beste game' nodig om een andere game 'de mindere' te kunnen noemen. Dit leidde er toe, en ik ga nu door de knieën, dat ik NBA Live 07 achteraf gezien een ietwat te hoog cijfer heb gegeven. NBA Live 07 is namelijk vet als je NBA 2K7 niet kent. Overigens moet ik er meteen aan toevoegen dat de Xbox- en PS2-versies slechts een puntje uit elkaar liggen, terwijl die marge op de 360 een stuk groter is. Het waarom ga ik je nu in aparte kadertjes uitleggen.

NBA 2K7

GRAPHICS:
Realistisch. Je herkent veel spelers en er is werk gemaakt van details zoals tattoo's. Ook het publiek ziet er echt uit.

ANIMATIE:
Briljant met soepele moves die er vooral in close-up krachtig uitzien. Fantastisch is dat bekende spelers hun eigen signature-moves hebben. Van Kobe Bryant tot Dwayne Wade en de vreemde schoten van Shawn Marion en Vladimir Radmanovic, je herkent het.

BESTURING:
Middels 'shotstick' of gewoon via knoppen. Ik zelf werk graag met een combinatie hiervan. De gewone schoten via de knoppen en de moves via shotstick. Werkt prima.

A.I.:
Redelijk. Soms ziet het er prima uit, dan weer krijgen spelers er 24 seconden lang geen schot uit, staan ze gewoon stil of verdedigen ze een veel te lange CPU.

DE MODES:
Tjokkievol. Kampioenschap spelen, losse wedstrijden, veel instellingsmogelijkheden en de nieuwe 24-7: Next mode waarin je de macht op de streetcourts moet grijpen.

GATVER, DIE PUIST OP Z'N RUG STAAT OP SPRINGEN.

MOEILIJKHEIDSGRAAD:
Soms pittig dankzij de vreemde capriolen van de CPU's. Maar er valt mee te leven doordat de besturing redelijk goed werkt. Oefenen wordt beloond. Vrije worpen met pookje zijn lastig.



NBA LIVE 07

GRAPHICS:
Fraai, ware het niet dat het wemelt van de glitches. Handen die niet kloppen, gasten die door baskets heen maaien, rare bekken, etc. Slordig.

ANIMATIE:
Hier is iets behoorlijk mis. Het lijkt wel of bewegingen niet goed aan elkaar 'geknoopt' zijn. Het schokt af en toe verschrikkelijk bij snelle acties als lay-ups en dunks. Maakt spelen soms moeilijk.

BESTURING:
Middels de knoppen. Analoge stick voor dribbelen en moves. Op zich werkt alles naar behoren, jammer alleen van dat gestotter bij die snelle bewegingen. Dat hindert goed schieten of dunken behoorlijk. Spel is duidelijk de snellere van de twee.

A.I.:
Redelijk. Opponent heeft neiging uit alle hoeken te scoren, terwijl jij die bal er maar niet in krijgt door potdichte defensie of matige schietvaardigheid spelers. Soms frustrerend.

DE MODES:
NBA Live 07: Vorig jaar ontbraken de Dynasty Mode, All-Star Weekend en Superstar moves (SCHANDE!!!), dit jaar mis je alleen een paar Superstar moves (twee stuks). Wat toch weer vreemd is. We hebben het toch over next-gen...

MOEILIJKHEIDSGRAAD:
Soms frustrerend omdat spelers vaak schieten als een natte krant, terwijl de CPU's wel het netje weten te vinden. Vrije worpen met pookje zijn lastig.

OOOH, HIJ HEEFT DE NIEUWSTE NIKES AL, TERWIJL M'N MAMA ZEI DAT DIE NOG HELEMAAL NIET TE KOOP ZIJN.





JJ — SCORE 84

Iedere kleine, blanke jongen die elke nacht onder z'n "shaqdekbedovertrek" slaapt, zal z'n NBA dromen in ieder geval digitaal kunnen uitleven tot de opvolger uitkomt.

2K SPORTS
XBOX 360
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

3+





NBA 2K7

CONCLUSIE

NBA 2K7
De echte b-ball fan zal zich, met name door de perfecte animaties, het best thuisvoelen bij de 2K-versie.



NBA LIVE 07

CONCLUSIE

NBA LIVE 07
In potentie zou NBA Live 07 concurrent NBA 2K7 bij moeten kunnen houden. Maar dat doet het niet, vooral door een aantal fikse grafische problemen.



JJ — SCORE 67

Als je houdt van snelle actie en stotteren op de koop toe neemt, kun je je hier prima mee vermaken.

ELECTRONIC ARTS
XBOX 360
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

3+



BAD DAY L.A.

De zelfbenoemde videogame visionair American McGee toont met deze Bad Trip in L.A. aan, dat hij geen verstand heeft van videogames. Boris hield er in ieder geval stevige braakneigingen aan over.

Bad Day L.A. is zonder twijfel de lelijkste game die dit jaar uitkomt op de PC maar dat is nog niet eens het slechtste aan dit spel. American McGee is er op een of andere manier in geslaagd om een stuk stront te produceren in de vorm van een videogame.
Eigenlijk weet ik niet eens of je deze bagger een videogame kunt noemen want er valt maar weinig te spelen. Een aaneengeschakelde serie stomme opdrachtjes moet er toe leiden dat je de Amerikaanse stad Los Angeles van de ondergang weet te redden, maar tegelijkertijd laat McGee in een persbericht weten dat we hier eigenlijk te maken hebben met een parodie op de hele 'culture of fear' die op dit ogenblik door de Amerikaanse regering wordt verspreid.



GEEN GRAP

Leuk idee en absoluut een zaak waar even bij stil moet worden gestaan maar helaas speelt de game niet als een parodie, het voelt niet als een parodie, we zien nergens een grap of het moeten de zielige opmerkingen zijn die hoofdpersoon Williams keer op keer maakt. Terroristen, aardbevingen, inferno's... het kan allemaal voor geen minuut boeien omdat het er in de eerste plaats niet uitziet en in de tweede plaats nooit enige interessante gameplay oplevert.

Geen open werelden waarin je kunt doen en laten wat je wilt maar afgeschermde levels waarin je eerder gevangen bent dan dat ze de gameplay ook maar enigszins ten goede komen. Er valt geen kunstmatige intelligentie te bespeuren en de overige personages in de game hebben totaal geen besef van de rampen die om hen heen plaatsvinden.

BLAARGH!

Vervelende cutscenes onderbreken de gameplay zo vaak mogelijk en zelfs als je de moeite neemt om de game wat langer door te spelen, valt er geen enkele positieve feature te ontdekken.
Het lijkt erop dat American McGee totaal geen benul heeft van hoe een fatsoenlijke videogame er uit hoort te zien, en het idee dat deze tergende wanprestatie full price in de winkels ligt, grenst aan het belachelijke.



Het toppunt van beschaving: moorden met een kettingzaag die op Biodiesel loopt.

CONCLUSIE

Ik kots over deze puinhoop heen en ik denk dat ik meneer McGee eens behoorlijk de waarheid ga zeggen als ik hem ooit nog eens tegenkom op een feestje. Blaarghhh!



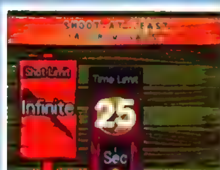
BORIS — SCORE 23

Hier mag geen enkele gamer ook maar één minuut van zijn kostbare tijd aan verspillen.

ENLIGHT / ATARI
1 SPELER
OUT NOW
16+

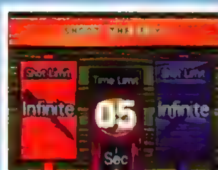
POINT BLANK DS

Jurjen's huidige relatie begon na een nacht wilde porno, zo vertrouwde hij ons ooit toe. Maar er bestaan natuurlijk ook mensen die het wat rustiger aan doen.





Ja, ja nou zijn die gasten op die ganghang.





Vliegen kunnen zich goed verstoppen, maar wist je dat muggen van hun ouders leren om stil te zijn zodra het licht aangaat...

Elkaar eerst eens diep in de ogen kijken, handje vasthouden, genieten van het nieuwe, alles leuk vinden wat ze zegt en doet. Zelfs haar sokken stinken niet. Verliefdheid heet dat geloof ik. Het lijkt me geen pretje.

LIEFDE MAAKT MILD

Bij relaties tussen mensen en spelcomputers is het niet anders en daar spelen spelontwikkelaars handig op in. Het was zo bij de DS en bij de Wii zal het niet anders zijn. In het begin is werkelijk alles leuk, zolang je het maar kunt besturen met een stokje of zwaaiend met je armen of dansend met de Wii-afstandsbediening op je heup, hoera! Liefde maakt niet blind, onzin, liefde maakt mild.

Don't Shoot! BOMB CIVILIANS OPPONENT'S TARGET

Niet schieten, deze zijn heel zeldzaam: het zijn juichende Feyenoord fans.



BEGINFASE

Zo kreeg je bij de DS in de beginfase de ene na de andere verzameling minispellen voor de kiezen, en je vond ze allemaal fantastisch. Een game als Point Blank hadden ze dan ook gewoon halverwege 2005 in de winkel moeten knallen. Tussen Feel the Magic en Wario Ware: Touched door, bijvoorbeeld. Een bonte verzameling van veertig mini-schietspellen die je tikkend met je stokje tegen het scherm moet voltooien, fantastisch gewoon, en de originele arcadespellen zitten er ook nog eens bij.

KLEIDUIVEN

Die originele arcadespellen hadden ze beter in de originele arcade kunnen laten. Die zijn bedoeld om schietend met een lichtgeweer te spelen. Hoe lang blijft het leuk om twee kleiduiven uit de lucht te tikken?
Wel leuk is het speltype Brain Massage, waarin je bijvoorbeeld de verschillen tussen twee voorbijschuivende landschappen moet aantikken.
Daartussenin zit de hoofdmoot met vier series knalspellen, oplopend in moeilijkheid. En er is een Free Play-stand, waarin je nog eens wat uitgebreider van de vrijgespeelde favorieten kunt genieten.

ALLEMAAL

Point Blank DS heeft het allemaal, kleurrijke 2D-graphics, overtuigende 3D-graphics, lekker maffe opdrachten, hip artwork, up-tempo funkjazz, de mogelijkheid om met een enkel kaartje tegen een tweede speler te knallen... genoeg om verliefd op te worden.
Als de verliefdheid eenmaal voorbij is, begint het gebrek aan diepgang echter al snel te irriteren.



CONCLUSIE

[illegible]



JURJEN — SCORE 55

De meeste verliefdheden duren niet lang. In mijn geval een uur of twee.

NINTENDO DS
NAMCO / BANDAI
1 - 2 SPELERS
1 DECEMBER 2006
3+

STOMENDE SEKS IN FABLE 2!

PETER MOLYNEUX BELOOFT WEER VAN ALLES



Hij is een visionair maar ook een vreselijke ouwehoer. Hij heeft voor mijlpalen in de gamesindustrie gezorgd. Hij heeft altijd 1001 ideeën en kan daar als geen ander inspirerend over praten. Tegelijkertijd draaft hij vaak volledig door en een spreekverbod zou hem in sommige gevallen goed doen.
We hebben het natuurlijk over de enige echte Peter Molyneux. Jan woog Molyneux' woorden tijdens X06 op een goudschaaltje en stelde het "Fable 2 contract" op.



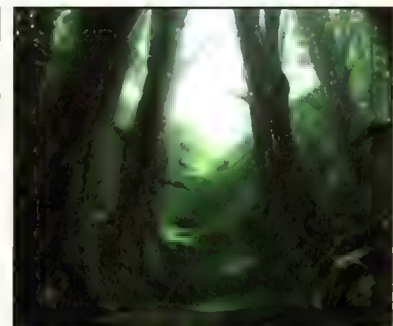
JAN

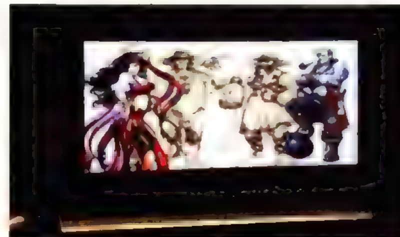
Op de afgelopen X06 was Peter Molyneux weer ouderwets op dreef. Gaf hij vorig jaar nog toe dat hij wellicht iets te vaak, iets te veel weggaf over aankomende games, in Barcelona ging hij compleet los. Molyneux deed bergen beloften over het in ontwikkeling zijnde Fable 2.
De bedoeling is nu dat jij, de lezer, deze pagina uitknipt. Zie het als een contract. Een contract waar wij, jij en ik, Molyneux aan gaan houden als de game eenmaal uit is. Dus deze PU goed bewaren of deze pagina uitknippen en onderin de klerenkast bij je pornoverzameling leggen.

BELOFTE 1: PERSISTENTE SPEELWERELD

Deze keer zal het fabelachtige land Albion volgens Molyneux een persistente speelwereld zijn. Met andere woorden; datgene wat jij doet in de wereld heeft impact op de game en je blijft de sporen er van terug zien. Een kampement in het bos kan uitgroeien tot een dorpje, en dat dorpje kan uitgroeien tot een stad vol handel, huizen en inwoners. Behalve als jij het kamp in het begin van de game uitmoordt, dan zal de natuur de plek langzaam overnemen.

ANALYSE JAN: Oei! Gevaarlijk. Dit kan namelijk ook slechts een gimmick zijn. Alleen als het echt goed wordt uitgewerkt, kan dit impact op de gameplay hebben. Maar dan moet het spel bijna een soort RTS annex Empire Builder-achtig model op de achtergrond hebben draaien.







BELOFTE 2: ONVOORWAARDELIJKE LIEFDE

In Fable 2 kun je protected of unprotected de liefde bedrijven. In dat laatste geval kan je partner zwanger raken en verschijnt er na negen maanden een baby. Deze zal jou, de speler, onvoorwaardelijk lief hebben en alles van je aannemen. Na-apen, adoreren, imiteren...
de kleine spruit zal dit alles doen.
Dus als jij een evil personage speelt...

ANALYSE JAN:
Haalbaar en kan erg leuk zijn, zeker als je als evil held je eigen kroost ook nog eens bruut mag aanpakken (in het echt ben ik een hele lieve, kersverse vader hoor).



BELOFTE 3: MEER BEZIT, MEER RIJKDOM

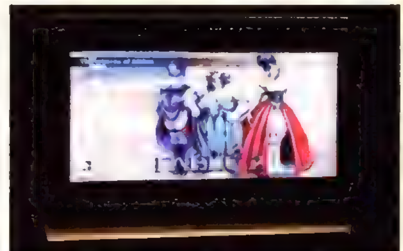
Je kunt huizen kopen in Fable 2 maar het gaat veel verder. Je kan een kathedraal opkopen, je kan een enorm kasteel met personeel aanschaffen, je kunt eigenaar worden van de herberg en hoeren voor je laten werken. Sterker, je kunt zelfs burgemeester worden van Bowerstone, de grootste stad van Albion. Dit bezit levert het nodige geld op en unlocked allerlei nieuwe content.

ANALYSE JAN: Dit spreekt mij erg aan maar ik moet 't nog zien. De impact die het huizenbezit in Fable (1) had, viel immers een tikje tegen. Daar vond ik het weinig toevoegen aan de gameplay. Maar zoals Molyneux het in Fable 2 belooft, kan het waanzinnig leuk worden.

BELOFTE 4: CONSTRAINED COMBAT

Simpel gezegd komt het er op neer dat de omgeving impact heeft op de manier waarop je vecht. Raakt jouw zwaard tijdens een uithaal een muur, dan zal het zwaard niet door de muur heen zwaaien (collision detecting) maar er tegenaan stoten. En wanneer je met grote groepen vecht of omringd bent door een mensenmassa, zul je 'compacter' vechten dan wanneer je één op één op een open plek in het bos knokt. Dit heeft impact op je eigen kwetsbaarheid. Stuitert je bijl tegen/van een muur of rotsblok, dan ben jij op dat moment kwetsbaar voor een tegenaanval.

ANALYSE JAN: Hoofdzakelijk een technisch verhaal maar wel realiseerbaar. Toch vraag ik me af waarom dit perse zo belangrijk is. Want als het straks niet overal gaat werken - dit vraagt toch een behoorlijk stuk extra programmatuur - dan valt iedereen er over.



BELOFTE 5: SEKS

Je gaat seks hebben in Fable 2. Hoe? Dat weet niemand, maar Molyneux liet duidelijk doorschemeren dat het een integraal ingame onderdeel zal zijn (ik gok op vibraties via de rumbles in de Xbox controller). Dus niet dat het beeld zwart wordt, zoals in het originele Fable. Molyneux sprak namelijk over een geheime feature die het Fable 2 team eerst niet wilde maken en het kan niet anders dan dat dit het moet zijn...

ANALYSE JAN: Zolang dit maar geen halfslachtige, semi-preutse beelden oplevert, zou ik zeggen: Peter, mijn zegen heb je.

DE NINTENDO MANIER

De mobile games markt groeit en dat gebeurt in een behoorlijk rap tempo. Dat is natuurlijk voor een groot deel te danken aan de kwaliteit van de games die we de laatste tijd voorbij hebben zien komen.



Games puur gericht op het spelen op een mobieltje, games van bekende franchises (denk bijvoorbeeld aan Splinter Cell, Need for Speed of FIFA), maar ook games met een filmlicentie doen het goed bij de mobieltjes bezitters.
Het gaat veelal om zogenaamde 'stoere' games, spellen die je ook op je PlayStation 2, Xbox 360 of Wii zou spelen.

DAMES



Maar de markt wil meer, ze wil vooral groeien en daarvoor dien je nieuwe doelgroepen aan te spreken. De laatste tijd lijken de spellenmakers in dat kader hun pijlen steeds meer te richten op de vrouwelijke mobiel bezitter. En niet alleen de ontwikkelaars hebben de dames in het vizier, ook de telefoonfabrikanten hebben het druk met de nieuwe doelgroep.

STAP 1: DE TELEFOON

Vrouwen houden van telefoons in opvallende kleurtjes, zoals de roze Motorola Razer V3, de BenQ Siemens Hello Kitty telefoon of de Glamphone van Alcatel.
De telefoons zijn wat minder stoer vormgegeven maar hebben een vrolijke en lieve uitstraling. Het is een modeaccessoire geworden waarmee je gezien kunt worden. Was voorheen het 'blingen' van je telefoontje nog de enige manier om een 'herentelefoon' een wat meer vrouwelijke uitstraling te geven, tegenwoordig is het gewoon een kwestie van een Lady Phone uitzoeken.

STAP 2: DE GAMES

De nieuwe doelgroep spreek je natuurlijk niet aan met Final Fight of Splinter Cell... maar wel met Paris Hilton, The O.C. en wellicht Dogz.
Het zijn typische games die ons heren af zal schrikken. Met name The O.C is iets waar we helemaal niets mee hebben. Deze Sims kloon naar de gelijknamige Amerikaanse hitserie zal het bij de dames daarentegen erg goed doen. En hetzelfde geldt voor Dogz, een wel heel erg simpele puppy simulatie game (vergelijkbaar met de GBA versie) die op de mobieltjes al erg populair zijn.

OUDEREN?

Voor de mobiele games sector zijn vrouwen de toekomst. Als men groter wil worden dan dient deze nieuwe doelgroep aangeboord te worden. En door middel van telefoons gericht op dames, en games gericht op dames, lijkt men goed op weg.
De volgende stap? De oudere gamers? En laat daar nu ook aan gewerkt worden. Brain Challenge is daar een mooi voorbeeld van. Kennelijk werkt de Nintendo manier ook voor de telefoonindustrie.



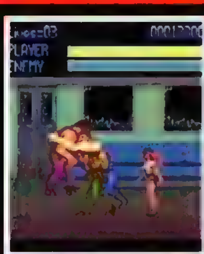
REVIEWS

FINAL FIGHT

CAPCOM WWW.SAMSUNGMOBILE.NL

Vroeger was alles beter, althans zo mijmert onze eindredacteur regelmatig.
Wat games betreft heeft ie misschien wel gelijk, al kregen we dat nostalgische gevoel allerminst bij het spelen van Final Fight op onze Samsung.
Het enige wat je doet, is op de vijf toets rammen om zo de tegenstanders, die in groepjes op je af worden gestuurd, in elkaar te rossen. En dat doe je dan ook, level na level na level. Tot het je strot uitkomt.
Het ziet er ook allemaal erg ouderwets en basic uit, net zoals vroeger, hoewel deze game er op zo'n grote arcade kast destijds best mocht wezen en sowieso een heel stuk toffer speelde.
Als vroeger al alles beter was, begrijpen wij echt niet meer hoe wij dit ooit tof hebben kunnen vinden.
Wat nostalgie al niet met sommige mensen kan doen.



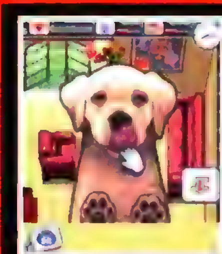


SCORE: 6

DOGZ

GAMELOFT WWW.GAMELOFT.COM

Dogz lijkt als twee druppels water op Nintendogs, en we mogen het dan ook bestempelen als een schaamteloze rip-off... maar wel eentje die je vreemd genoeg blijft spelen.
Dogz is haast een één op één conversie van de GBA game, maar op de een of andere manier komt de game wel goed over op de mobiel.
Het doel is simpel: zorg voor je puppy. Geef 'm een bad, speel met 'm, aai 'm en neem 'm zo nu en dan mee voor een wandelingetje.
De besturing is heel simpel: met je pookje of toetsen laat je het handje over het speelveld glijden en kun je objecten gebruiken, zoals de douchekop of het etensbakje. Vergeet ook niet je pup te straffen als hij per ongeluk in je woonkamer schijt.
Het is allemaal erg simplistisch maar stiekem ook wel aandoenlijk. Verwacht geen Nintendogs kwaliteit maar Dogz is zeker een leuk substituut.



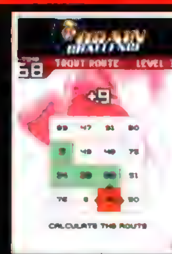


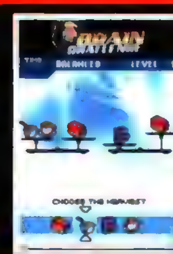
SCORE: 7

BRAIN CHALLENGE

GAMELOFT WWW.GAMELOFT.COM

Je hoeft er niet lang op te wachten of iedere game-ontwikkelaar komt met zijn eigen hersengymnastiekspelletje. Zo ook Gameloft, en we moeten zeggen: het is niet eens zo heel erg gek wat Brain Challenge allemaal doet.
Brain Challenge traint je hersenen in rekenen, test je geheugen, laat je logisch denken en serveert de nodige visuele hersenkrakers.
Het zijn vrij simpele trainingen die steeds lastiger worden naarmate je reactievermogen snellerwordt.
Op zich is het best wel vermakelijk om dagelijks even in de bus of trein je hersenen een gymnastieklesje te geven maar de uitvoering van het geheel is wat magertjes. Er zijn per categorie slechts drie speltypen en na een paar dagen kun je de opdrachten (en dus ook de antwoorden) wel dromen.
Desalniettemin een aardig spelletje voor de non-gamers.





SCORE: 7

"KAN IEMAND ME IN HEMELSNAAM UITLEGGEN WAAROM DIT ZO POPULAIR IS?"



MEEST IRRITANTE RINGTONE

BOTEN ANNA VAN BASSHUNTER

MaffeMugShot



Hiernaast vind je een gamecharacter en het is de bedoeling dat je het figuurtje uitknipt (netjes) en er vervolgens een grappige foto van maakt met je mobieltje. Hou daarbij het uitgeknipte figuurtje tussen de telefoon en het te fotograferen slachtoffer en druk af!

De winnaars van vorige maand zijn: Sebastiaan en Alexander en zij winnen de game Faces of War voor de PC en hij wint Tekken Dark Resurrection voor de PSP voor de PSP.

Heb je de foto gemaakt, haal hem dan even van je mobieltje af (door middel van bluetooth, memorycard of gewoon door je mobiel aan je PC te hangen). Stuur je foto naar redactie@powerunlimited.nl o.v.v. MaffeMugShot. De leukste inzender krijgt een ereplaats in het blad en wint Need for speed Carbon voor de Gamecube.

TELEFOON CHECK



SAMSUNG D900

Na de D600 (die bij ons goed in de smaak viel) en de E900 (waar we niet helemaal down mee waren gezien de gevoelige touchpads) hebben we deze maand eindelijk mogen stoeien met de D900, de nieuwste slide phone van Samsung.

De D900 maakt deel uit van Samsung's Ultra Edition Line, en Ultra staat in dit geval voor dun want de D900 is slechts 13 millimeter dik. Daar staat wel tegenover dat de telefoon een stukje breder is dan de D600 of de E900, met als bijkomend voordeel een iets groter beeldscherm.

Verder is de D900 uitgerust met een drie megapixel camera inclusief autofocus. Deze autofocus werkt overigens niet zoals de Sony Ericsson telefoons. Je drukt in feite gewoon af om een foto te maken en de telefoon stelt daarbij zelf scherp. Op zich stellen wij liever zelf scherp voor we afdrukken maar de kwaliteit van de foto's is zonder meer goed te noemen.

De telefoon is verder uitgerust met de gebruikelijke toeters en bellen zoals bijvoorbeeld een mogelijkheid om een memorycard te gebruiken om het, ietwat schamele, interne geheugen up te spicen.

Met het gamen zit het ook wel snor op de D900. Hij speelt (net als de D600) gewoon uitstekend. Het beeldscherm is lekker groot waardoor de games goed in beeld gebracht kunnen worden en het easy menu pookje geeft genoeg feedback aan de speler. Daarbij is het leuk om te zien dat steeds meer ontwikkelaars de rumble techniek in hun games stoppen, alleen zijn niet alle telefoons daarvoor geschikt, niet iedere telefoon heeft namelijk dezelfde soort trilling.

Bij de D900 is die trilling ronduit irritant te noemen, maar dat is dan ook het enige minpuntje.

Wat ons betreft is de D900 meer dan geslaagd.

NIEUWS TELEX

Gameloft kennen we inmiddels wel van de mobile games, maar momenteel geven ze ook games uit voor de PC. Op www.gameloft.com/pc-games staan een drietal games die je voor nog geen vijf Euro op je PC kunt downloaden. We vragen ons af welke andere 'succesvolle' games ze de volgende keer op de site zullen zetten...



Jullie weten ongetwijfeld hoe jaloers wij op de Japanners en Koreanen zijn. Niet alleen krijgen zij de meest toffe telefoons, maar ook nog eens de vetste games. Bekijk hier maar even een selectie screenshots van de Friends of Mana RPG.



Over Aziaten gesproken. We hebben hier op de redactie een zwak voor cameratelefoons. En wat brengt Samsung uit in Korea? Een cameratelefoon voorzien van een 10 megapixel camera! De B600 ziet er overigens wel erg lomp uit, dus zo jaloers zijn we ook weer niet.



LG is pissig op Motorola. Ze vinden dat het model van de KRZR wel heel erg veel lijkt op de LG KV 2300. Ze hebben een punt denken we zo. Links de LG en rechts de Motorola.



COLOFON

POWER UNLIMITED
VNU Business Publications

Klantenservice Voor vragen over abonnementen, welkomstgeschenken, nabestellen reeds verschenen nummers (tot 6 maanden na verschijningsdatum) en andere vragen bel: 0900-7693786 (10 ct/minuut) Of surf naar: www.zester.nl/klantenservice. Of schrijf naar: Sanoma Uitgevers, Postbus 41015, 2130ML Hoofddorp. U kunt ook bellen met Media Expresse, het telefoonnummer vindt u op de adressticker

HOOFDREDACTEUR Niels Roodenburg
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Jeroen Roding, Steven Saunders, Boris van de Ven, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma, Murielle Woudenberg
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.powerunlimited.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Ilka Ruis, Martijn van der Neut, Arnout Verheij, Veronique de Groot, Ardi Uttien, Stephanie Heuzeveldt, Karin Bieshaar, Kieke Escarabajal.
UITGEVER Joop Uitendaal
VNU LABS Gerard Sombroek (coördinator)
ADVERTENTIES Reserveringen: tel: 023-5463536 fax: 023-5465503 E-mail: sales.pc@bp.vnu.com http://adverteren.vnubp.nl
ACCOUNT MANAGER Karel Broshuis, Pim Versteijne
ACCOUNT MANAGERS BINNENDIENST Janet Robben, Raymond Vos, Rocky Wilson
SALES MANAGER Danny Francken
INTERNATIONAL ADVERTISING Sales Representation www.vnuglobalmedia.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East: tel: 44 207 316 9101 fax: 44 207 316 9774
DRUK Roto Smeets Utrecht

Nieuwe abonnementen www.zester.nl/powerunlimited, vul de bon in in dit blad of bel 0800-2266637 (ABONNEREN) 7 dagen per week van 09.00-21.00 uur. Adreswijzingingen uiterlijk 3 weken voor de verhuizing www.zester.nl/klantenservice of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 52, 5600 AB Eindhoven
Abonnementsvoorwaarden Een jaarabonnement (12 nummers) kost € 39,60 als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 41,16. Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd voor maximaal een jaar. Het opzeggen van uw abonnement dient 6 weken voor afloop van het abonnement te gebeuren bij Media Expresse of Sanoma Uitgevers, Postbus 44, 5600 AA Eindhoven. Losse verkoopprijs: Een los nummer in dewinkel kost € 3,50.
Leveringsvoorwaarden Levering van tijdschriften geschiedt volgens de Leveringsvoorwaarden **Abonnementen**. U vindt die op www.zester.nl. Levering en verkoop van Premies en Handelsartikelen: www.zester.nl/powerunlimited/shop. U kunt beide voorwaarden ook schriftelijk opvragen bij Sanoma Uitgevers, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp, onder vermelding van welke voorwaarden u wilt ontvangen.
België Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met: PARTNER PRESS - Klein Eilandstraat 1 v-1070 Brussel Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/525.18.35 E-mail: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 39,40 voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk.

Lieve Boris,

Was je een beetje met je verkeerde been uit bed gestapt toen je Bad Day L.A. aan het testen was. Zo erg kan het toch ook allemaal niet zijn? Of had je gewoon een beetje een K.. dag?
Nou ik hoor het wel.

Groetjes,
Jeroen

DON'T LOOK UP HERE, THE JOKE IS IN YOUR HAND

Hey Jeroen,

Nee Bad Day L.A. is echt een ongelooflijk rot spel en het had niets te maken met mijn verkeerde been uit bed stappen. Mijn verkeerde been is namelijk links en die ochtend stond ik op met rechts. Dacht ik...

Later,
Boris

IT'S ON THE HOUSE.

NIELS, HET WC PAPIER IS BIJNA OP. KOOP JIJ NIEUWE?
JURJEN

GEBRUIK DE PU MAAR WAAR JOUW COVERVIEW IN STOND!
NIELS

WEL EERST DE NIETJES ERUIT, JURJEN!
ED

Reclame voor de laarzen opruiming bij De Schoenenreus? Aankondiging van de "Vlaggetjesdagen" bij C&A? Een model voor rimpelcrème? Nope, die chick rechts is Emmanuelle Vaugier en zij hoort op een of andere manier bij Need for Speed: Carbon. 'Ach, een lekkere meid als artwork kan nooit kwaad', dachten ze vermoedelijk bij EA.



Die American McGee mag dan geen games kunnen maken, een vooruitziende blik over hoe Bad Day L.A. door ons zou worden beoordeeld, kunnen we hem niet ontzeggen.



Hé, ik zag dat er weer een paar screens niet pasten in dit nummer. Vond deze toch wel leuk...
ED

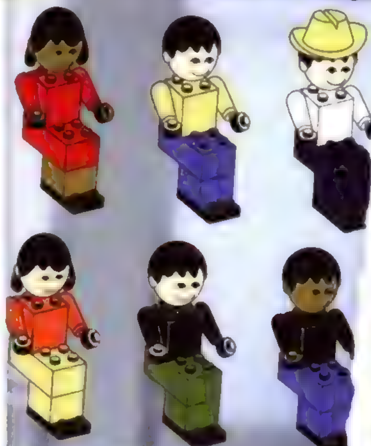
LEUKSTE GELUIDJE
TJONGE, WAT HEB IK HARD MOETEN LACHEN OM PHIL COLLINS Z'N OPTREDEN IN GTA VICE CITY STORIES.
JEROEN

SCHOONM... -TOIL... JERO... BO...

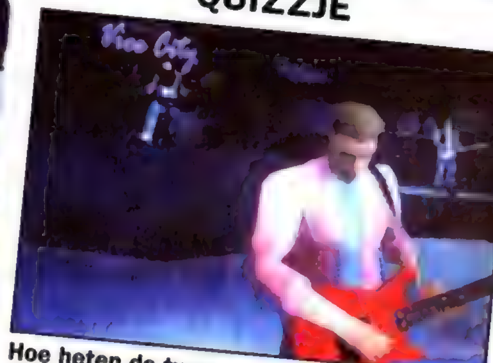
LEUK!

Deze maand heb ik iets geks gedaan, ik heb een boek gelezen! JPod heet het en 't is van schrijver Douglas Coupland.
Het vertelt het verhaal over een groepje mensen dat werkzaam is bij een gamesbedrijf.
Het is een heerlijke satire over de verstikkende gevolgen van de uitlevering aan de technologie.
Je moet overigens wel een beetje thuis zijn in Coupland wil je het boek echt kunnen waarderen.

Groeten,
Jeroen



QUIZZJE



Hoe heten de twee missies in GTA Vice City Stories waarin je Phil Collins tegen het lijf loopt?

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

NEED FOR SPEED... VERJONGT DE HUID.

- DE PLAYSTATION 3 IS BINNEN (WAS BINNEN, IS WEER WEG) HERSTEL: IS WEER TERUG...
- HET ZOU HEEL GOED KUNNEN DAT THE LEGEND OF ZELDA MISSCHIEN NAAR ALLE WAARSCHIJNLIJKHEID VERMOEDELIJK WELLICHT DEZE MAAND BINNENKOMT...
- STEVEN IS MET VAKANTIE EN KAN DUS NIET SCHRIJVEN!
- US VERSIE VAN CONTACT DS HALEN!
- JURJEN WIL IETS MET ELFJES. HIJ HEEFT INMIDDELS ARTHUR ET LE MINIMOYZ GEKREGEN.
- ~~MAARTEN~~ SKATE (!) TEST FOOTBALL-MANAGER GAMES.
- SAM AND MAX EPISODE 1 DOWNLOADEN VOOR JAN.
- KERSTINKOPEN DOEN!
- KERSTBOOM KOPEN!

IK DOE NIET AAN KERST, MAZZEL MAARTEN

-ALLES ONDER VOORBEHOUD-

PU 01 OP DE DEURMAT OP 18 DECEMBER.

Wat dachten jullie van deze schoonheid? Nou, in het echt is ze nóg mooier; ik heb haar namelijk gezien.
En weet je wat? Die chick gaat op het Powerweb het gamenieuws presenteren. Lekker belangrijk? Dacht het wel! Ze gaat namelijk uit de kleren! Ik laat jullie nog weten wanneer het op de site staat.
ED

JONGENS, WILLEN JULLIE VOORTAAN DE BRIL OMHOOG DOEN TIJDENS HET PLASSEN!
Liefs, Muriëlle

ACH MURIËLLE, IK LAAT HEM WEL GEWOON OMLAAG. IK KAN HEEL GOED MIKKEN NAMELIJK.
Mazzel Steven

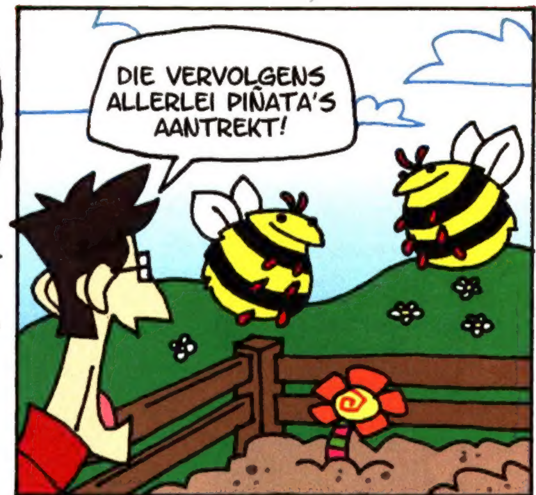
NIEMAND ZAL ME MISSEN, IK STIERF TIJDENS HET PISSEN

...KSCHEMA DIENST-...

...D			
...IELS	X	X	X
...AARTEN			
STEVEN			
MURIELLE			
JURJEN			


TRALALA! LEKKER BEZIG IN MIJN HELE EIGEN PIÑATATUIN!


KIJK! M'N EERSTE BLOEMPJE!


DIE VERVOLGENS ALLERLEI PIÑATA'S AANTREKT!


JULLIE ZIJN MIJN ALLERBESTE VRIEDEN!


NOU MAATJES, IK GA WEER OP HUIS AAN. IK ZIE JULLIE MORGEN WEER EN DAN GAAN WE EEN HELEBOEL LEUKE EN DOLDWAZE AVONTUREN BELEVEN!


DE VOLGENDE DAG...
MAAR...WAT IS ER IN HEMELSNAAM MET MIJN TUINTJE GEBEURD!!?


BOE HOE HOE


WAAHAA!! VANDALEN HEBBEN MIJN MOOIE PIÑATATUINTJE VERNIELD!
-DEUR-
WTF


IS ER OP DEZE AARDE DAN GEEN PLAATS VOOR PUURHEID EN ONSCHULD!?


RELAX MAN, WE ZULLEN DE DADERS WEL TE PAKKEN KRIJGEN!
NEEM EEN SNOEPJE.


DANKJEWEL...-SNIF- ...MMM...-SMAK- DEZE ZIJN LEKKER, ZEG! WAAR HEB JE ZE VANDAAN? -SMEK-
OH EEHH... GEWOON...ALDI... ...OFZO...
STFU